Mundo AMSTRAD

LOS MEJORES LISTADOS PARA TU MICRO

EDITA



-año II - N.° 4
FEBRERO
PVP 200 Pts. IVA Incl.

AMSTRAD CPC
MEGA-CORP
AD

STAR WARS

LISTADOS
STAR DUSH

COLLOSSUS
MEGA CORP
STAR WARS

COLOSSUS 4 CHESS
CDS Software LTD
AMSTRAD CASSETTE

PVP CANARIAS 200 Pts.



MASTER GAMES

ALONSO DEL BARCO, 9
28012 MADRID

TLFS. 467 09 00 - 467 01 11

SPECTRUM	P.V.P.
SHOW JUMPING	399
WHO DARES WINS II	399
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
WINTER GAMES	450
BREAK THRU	450
XEVIOUS	450
CORTOCIRCUITO	450
BATMAN	450
DONKEY KONG	450
GREAT ESCAPE	450
MIAMI VICE	500
STREET HAWK	500
SABOTEUR	500
WAR	500
WEST BANK	500
BRUCE LEE	500
SIGMA 7	500
ENEGMA FORCE	500
SPY HUNTER	500
FRANKIE GOES TO H.	500
CAMELOT WARRIORS	500
COMET GAME	500
V	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
OLE TORO	500
CAULDRON II	500
NODES OF YESOD	500
FUTURE KNIGHT	500
FROST BYTE	500
COCHE FANTASTICO	500
ROCKY	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
POLE POSITION	500
STAINLESS STEEL	500
COBRAS ARC	500
ABU SIMBEL	500
ANTIRIAD	500
RAMBO	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
GHOSTBUSTERS	500
ALIENS	500
WINTER SPORTS	500
MASK	875
TRIAXOS	875
NIGHTMARE RALLY	875
NINJA HAMSTER	875
SLAP FIGHT	875
STARFOX	875
CORRECAMINOS	875
EL CID	875
007 ALTA TENSION	875
SIDEWIZE	875
CHALLENGE OF THE GOBOT	875
DRUID	875
HYBRID	875
CENTURIONS	875
W. S. BASKETBALL	875
RED LED	875
REBEL STAR	875
ELBALLBREAKER	875
STOP BALL	875
COBRA	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
FIST II	875
TRAP DOOR II	875
GAME OVER	875
KINETIX	875
FREDDY HARDEST	875
SENTINEL	875
FERNANDO MARTIN	875
EMPIRE	875
SUPER SOCCER	875
TERRA CRESTA	875
GUN RUNNER	875
MUTANTS	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
MARIO BROS	875
TRANTOOR	875
MISTERIO DEL NILO	875
BLACK MAGIC	875
SALOMONS KEY	875
DRAGONS LAIR II	875
THRONE OF FIRE	875
FINAL MATRIX	875
SPIRITS	875
ZYNAPS	875
JACK THE NIPPER II	875
HYSTERIA	875
TAIPAN	875
DESPERADO	875
METROCROSS	875
ALIEN EVOUTION	875
DEATH WISH 3	875
WIZBALL	875
CONVOY RAIDER	875
SURVIVOR	875
EXOLON	875
ATHENA	875
INSPECTOR GADGET	875
PHANTIS	875
SAMURAI TRILOGY	875
SUPERCYCLE	875
RANARAMA	875
STAR DUST	875
INDIANA JONES	875
HEAD OVER HEELS	875
BEST OF 3D	875
DON QUIJOTE	875
TANK	875
SABOTEUR II	875
MEGACORP	875
RENEGADE	875
GUADALANAL	875
INFILTRATOR	875
GHOST & GOBLINS	875

SPECTRUM	P.V.P.
IMPLOSION	875
CUERPO HUMANO	875
ACE	875
SPACE SUTTHLE	875
EXOLON	875
GAUNTLET	875
COMMANDO	875
TRAP DOOR	875
ENDURO RACER	875
NOSFERATU	875
HIGH FRONTIER	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BASKET TWO ON TWO	875
BOMB JACK	875
SUPERSPRINT	875
POPEYE	875
WONDER BOY	875
FIFTH CUADRANT	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
TRIO (HIT PACK)	875
QUARTET	875
YOGUI BEAR	875
STARBYTE	975
REX HARD	975
LAST MISION (OPERA)	975
COSA NOSTRA	975
GOODY	975
NUCLEAR BOWLS	975
4 SUPER 4	1.200
STIFFLIP & CIA	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
STEAR WARS	1.200
BARBARIAN	1.200
LEADER BOARD	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
1942	1.200
HYDROFOOL	1.200
JAIL BREAK	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
DOGHFIGHT	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK (+ DUET)	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.500
GAME SET & MATCH	2.900
EL LINGOTE	3.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
TRAILBLAZER	295
FUTURE KNIGHT	295
REVOLUTION	295
KETTLE	399
WHO DARES WINS II	399
WINTER GAMES	450
ARKANOID	450
BATMAN	450
CORTOCIRCUITO	450
DONKEY KONG	450
BREAK TRHU	450
GREAT ESCAPE	450
XEVIOUS	450
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN L. P. CHINA	500
HOWARD EL PATO	500
HACKER	500
ALIENS	500
B. M. BOXING	500
WINTER SPORTS	500
EDEN BLUES	500
GHOSTBUSTERS	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
BEACH HEAD II	500
GET DEXTER	500
PACIFIC	500
MATCH DAY	500
ANTIRIAD	500
WAR	500
STAINLESS STEEL	500
DECATHLON	500
WEST BANK	500
RAMBO	500
TURBO SPIRIT	500
CAMELOT WARRIORS	500
SGRIZAM	500
OLE TORO	500
CRAY 5	500
CAULDRON II	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
MIAMI VICE	500
EXPLODING FIST	500
COCHE FANTASTICO	500
BRUCE LEE	500
ROCKY	500
TURBO	500
HYBRID	875
CENTURIONS	875
STOP BALL	875
THE SENTINEL	875
DRUID	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
STARFOX	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
RED LED	875
NINJA HAMSTER	875
EL CID	875
HEAD OVER HEELS	875
ZYNAPS	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
SPIRITS	875
SABOTEUR II	875
THE FINAL MATRIX	875
007 ALTA TENSION	875

AMSTRAD	P.V.P.
CONVOY RAYDER	875
COBRA	875
UCHI MATA	875
DEATH WISH 3	875
PULSATOR	875
GAME OVER	875
FERNANDO MARTIN	875
EXPRESS RAIDER	875
RANARAMA	875
DRAGONS LAIR II	875
DON QUIJOTE	875
NONAMED	875
MAG MAX	875
TAIPAN	875
METROCROSS	875
SAMURAI TRILOGY	875
MARIO BROS	875
SLAP FIGHT	875
WIZBALL	875
MUTANTS	875
CORRECAMINOS	875
TANK	875
SIGMA 7	875
PALITRON	875
MARTIANOIDS	875
MISTERIO DEL NILO	875
WARLOCK	875
RYGAR	875
TRANTOOR	875
STAR DUST	875
INDIANA JONES	875
PHANTIS	875
DESPERADO	875
FREDDY HARDEST	875
MEGACORP	875
SALOMONS KEY	875
SURVIVOR	875
RENEGADE	875
EXOLON	875
TENSIONS (POKER)	875
BOMB JACK	875
PINBALL WIZARD	875
SPINDIZZY	875
QUARTET	875
ENDURO RACER	875
GUADALCANAL	875
BASKET TWO ON TWO	875
HIGH FRONTIER	875
WONDER BOY	875
SUPERSPRINT	875
STAR GRAPH	875
FRIGHTER PILOT	875
NOSFERATU	875
COMMANDO	875
INFILTRATOR	875
INFODROID	875
SNOOKER (BILLAR)	875
ACE	875
GAUNTLET	875
FIFTH QUADRANT	875
KINETIK	875
GHOST & GOBLINS	875
COSA NOSTRA	975
GOODY	975
REX HARD	975
MISSION	975
GRAND PRIX 500 CC	975
CHARLY DIAMS	975
STARBYTE	975
TENNIS	975
LAST MISION (OPERA)	975
PACK MOSTRUO	1.200
LEADER BOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
ACE OF ACES	1.200
4 SUPER 4	1.200
HUNTER KILLER	1.200
DAMBUSTERS	1.200
CESSNA OVER MOSCOW	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
HYDROFOOL	1.200
CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
PROHIBITION	1.200
PAPERBOY	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DOGFIGHT 2186	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
EL LINGOTE	3.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SOCK - AID (CONTROL DE STOCK)	975
FOND EDITOR	975
MUSIC MAESTRO	975
AMSBASE	975
1X2 QUINIELAS	1.500
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WINS II	399
CORTOCIRCUITO	450
GREAT ESCAPE	450
DONKEY KONG	450
TERRA CRESTA	450
ARKANOID	450
BREAK TRUH	450
XEVIOUS	450
KNIGHT GAMES	500
V	500
SUPERSTAR PING PONG	500
ROCKN LUCHA	500
GYROSCOPE	500
KONAMI PING PONG	500
COCHE FANTASTICO	500
MIAMI VICE	500
RAMBO	500
ALLEYKAT	500
SPY HUNTER	500
EXPLODING FIST	500
ANTIRIAD	500
SABOTEUR	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
TOUR DE FRANCIA	500
HOWARD EL PATO	500
ROAD RACE	500
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
B. M. BOXING	500
GHOSTBUSTERS	500
BASEBALL	500
WORLD CUP CARNIVAL	700
DOUBLE TAKE	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
INFODROID	875
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
HINETIK	875
TRIAXOS	875
THANATOS	875
STARFOX	875
REBEL	875
THE SENTINEL	875
RED LEAD	875
HYBRID	875
CENTURIONS	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
SIDEWIZE	875
DRUID	875
DRAGONS LAIR II	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
KRAKOUT	875
WATER POLO	875
RAMARAMA	875
ZYNAPS	875
DELTA	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
ARMY MOVES	875
CONVOY RAIDER	875
WEST BANK	875
RENEGADE	875
TAI PAN	875
SALOMONS KEY	875
SAMURAI TRILOGY	875
CALIFORNIA GAMES	875
METROCROSS	875
DEATH WISH 3	875
MARIO BROS	875
007 ALTA TENSION	875
SLAP FIGHT	875
EXOLON	875
WIZBALL	875
TANK	875
MUTANTS	875
DECEPTOR	875
MEGA APOCALYPSE	875
CORRECAMINOS	875
INDIANA JONES	875
PITSTOP II	875
SUPER CYCLE	875
EXPRESS RAIDER	875
COBRA	875
DON QUIJOTE	875
FIST II	875
MAX TORQUE	875
HIGH FRONTIER	875
BASKET TWO ON TWO	875
SPACE SHUTTLE	875
ENDURO RACER	875
QUARTET	875
WONDER BOY	875
SUPERSPRINT	875
INFILTRATOR	875
X-15	875
INT. KARATE + GAUNTLET	875
GUADALCANAL	875
WINTER GAMES	875
CAMELOT WARRIORS	875
DRAGONS LAIR I	875
SPACE SUTHLE	875
FLIGHT DECK	875
VIERNES Y 13	875
IRIDIS OC	875
YOGUI BEAR	875
SNAP DRAGON	875
TRAP DOOR II	875
ACE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BOMB JACK	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
FIFTH QUADRANT	875
SPIRTFIRE 40	875
TRIO	375
NOSFERATU	875
LIVINGSTON SUPONGO	975
STIFLIP & CIA	1.200

COMMODORE	P.V.P.
STAR WARS	1.200
STAR PAWS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DEATHSCAPE	1.500
TRACK & FIELD	1.500
DOGHFIGHT 2187	1.500
ALIENS (USA VERSION)	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX HIT PACK + DUET	1.750
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTE)	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500
EL LINGOTE	3.500
ACROJET	1.200

MSX	P.V.P.
BATMAN	450
WINTER GAMES	450
SURVIVOR	450
DONKEY KONG	450
SPIRITS	450
COLT 36	450
HEAD OVER HEELS	450
ARKANOID	450
UCHI MATA	450
OH SHIT	500
FIREHAWK	500
DRAW AND PAINT	500
CHOPER 1	500
FORMULA 1	500
SEAKING	500
POKER	500
PYRAMID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PASTFINDER	500
TRAILBLAZER	500
MAPGAME	500
THE WALL	500
JACK THE NIPPER	500
GUNFRIGHT	500
ALIEN 8	500
FUTURE KNIGHT	500
JET SET WILLY	500
SHOW JUMPER	500
BOUNDER	500
WALKYR	500
KNIGHT LORE	500
DESOLATOR	875
ABU SIMBEL	875
CAMELOT WARRIORS	875
GROGS REVENGE	875
STOP BALL	875
LAS 3 LUCES DE G.	875
CYBERUN	875
BUBLER	875
MISTERIO DEL NILO	875
007 ALTA TENSION	875
MARTIANOIDS	875
DESPERADO	875
STAR DUST	875
ARQUIMEDES XXI	875
ROCKY	875
PHANTIS	875
COBRAS ARC	875
NONAMED	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
DEATH WISH 3	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
PHANTOMAS II	875
PENTAGRAM	875
FERNANDO MARTIN	875
KRAKOUT	875
BALLBLAZER	875
THING BOUNCES BACK	875
AVENGER	875
HOWARD EL PATO	875
SPACE SHUTTLE	875
DECATHLON	875
ALIENS	875
SPIRTFIRE 40	875
GAUNTLET	875
WINTER EVENTS	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
BOULDER DASH II	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BOULDER DASH I	875
DYNAMITE DAM	875
CHORD Q (32K)	975
WINTER OLYMPICS	975
MUTANT MONTY	975
TURBO CHESS	975
CHOCK AND POP	975
STAR SEEKER	975
LAZY JONES	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
WHO DARES WINS II	975
EUROPEAN GAMES	975
3D KNOCKOUT	975
COSA NOSTRA	975
ABADIA DEL CRIMEN	975
STARBYTE	975
LAST MISION (OPERA)	975
GOODY	975
MISTERIO DEL NILO	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DEMONIA	975
PACK MONSTRUO	1.200
ACE OF ACES	1.200

MSX	P.V.P.
DAMBUSTERS	1.200
10TH FRAME	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P
PENGUIN ADVENTURE	4.500
NEMESIS	4.500
GAME MASTER	4.500
KNIGHTMARE	4.500
LOS GOONIES	4.500
NEMESIS 2	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
Q BERT	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
HYPER RALLY	4.500
GREEN BERET	4.500
METAL GEAR (MSX2)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
DESARROLLO QH	5.800
DESARROLLO 1X2	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSX2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
DRAGONS LAIR II	1.500
WORLD CUP CARNIVAL	1.500
DRAGONS LAIR I	1.500
CUERPO HUMANO	1.500
LAST MISSION	2.000
GOODY	2.000
LIVINGSTON SUPONGO	2.000
COSA NOSTRA	2.000
SIR FRED	2.250
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
REX HARD	2.250
DON QUIJOTE + PHANTIS	2.250
STARBYTE	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
S. TRYLOGY + THING BOUNCES BACK	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
MISSION	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
ENDURO RACER	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
SUPER SPRINT	2.250
BOB WINNER	2.250
WONDER BOY	2.250
QUARTET	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO (HIT PACK)	2.250
JAIL BREAK	2.250
NEMESIS	2.250
PROHIBITION	2.250
CH. WATERSKING	2.750
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
DINAMIC DISC PACK	2.750
SIX PACK + DUET	2.750
PAPERBOY	2.750
FLUNKY	2.750
GAME SET & MATCH 10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ZX PLUS 3 DISCOS	P.V.P.
REX HARD	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
STAR RAIDERS II	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
4 DINAMIC EXITOS	2.500
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
PROHIBITION	2.750
GAME SET AND MATCH 10 DEPORTES	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

CONSOLA SEGA	P.V.P.
CONSOLA SEGA + 2 STICK + HANG ON	26.900
LIGHT PHASER PARA SEGA + 1 JUEGO	11.900
3D GLASSES + 3 JUEGOS	11.900
CONTROL STICK	2.900
TARJETA 256K	2.900
CARTUCHO 1 MEGA	4.500
CARTUCHO 2 MEGAS	4.900

JOYSTICK	P.V.P.
ZERO ZERO STANDAR	1.900
ZERO ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1.900
ZERO ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2	1.900
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.195
QUICKSHOT V	1.475
SPEED KING KONIX	2.595
PHASER ONE	3.300
TERMINATOR	3.900

COMMODORE Y COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	4.900

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCIÓN COMPLETA ______
TELÉFONO ______
FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO

ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVÍO		200
		TOTAL



Director:
Angel Herrero Fernández
Director Técnico:
Luis Sanguino
Coordinador Editorial y Diseño:
Marta Cubas
Software:
Angel García
Secretaria Redacción:
Mercedes Matons
Ilustraciones:
M. A. Borreguero
Colaboradores:
Antonio García
A. Gustavo Chico
Andrés M. García
Antonio Pérez
Jaime Cifuentes
F. Javier Paz
Luis J. García
J. J. Losas

Mundo AMSTRAD es una publicación del Grupo Editorial SYGRAN, S.A. Polig. Ind. Valdonaire. C/Apolonio Hernández. HUMANES (Madrid).
Director Adjunto:
Andrés Franco

Publicidad y suscripciones:
GENESIS
Tomás López, 3-6.°
28009 Madrid
Tel. 401 77 54

Fotocomposición:
FERMAR, S.A.
Imprime:
Gráficas Osiris, S.A.
Brañuelas, 29
Fuenlabrada
Depósito Legal:
M-31674-1987

El mundo de los juegos por ordenador en España se ha disparado en los últimos meses, el número de empresas distribuidoras de este tipo de software se ha visto notablemente incrementado y todas ellas, las más nuevas y las relativamente más antiguas, multiplican sus ventas y el número de títulos de sus catálogos, progresivamente a un ritmo de vértigo. Los chavales capaces de desproteger estos juegos y hacer mapas, cargadores, pokes de vidas infinitas, etc, han pasado de ser unos cuantos y no tan chavales hace tan sólo cosa de un año, a tener entre quince y dieciocho años y proliferar por todos los colegios e institutos de la nación.

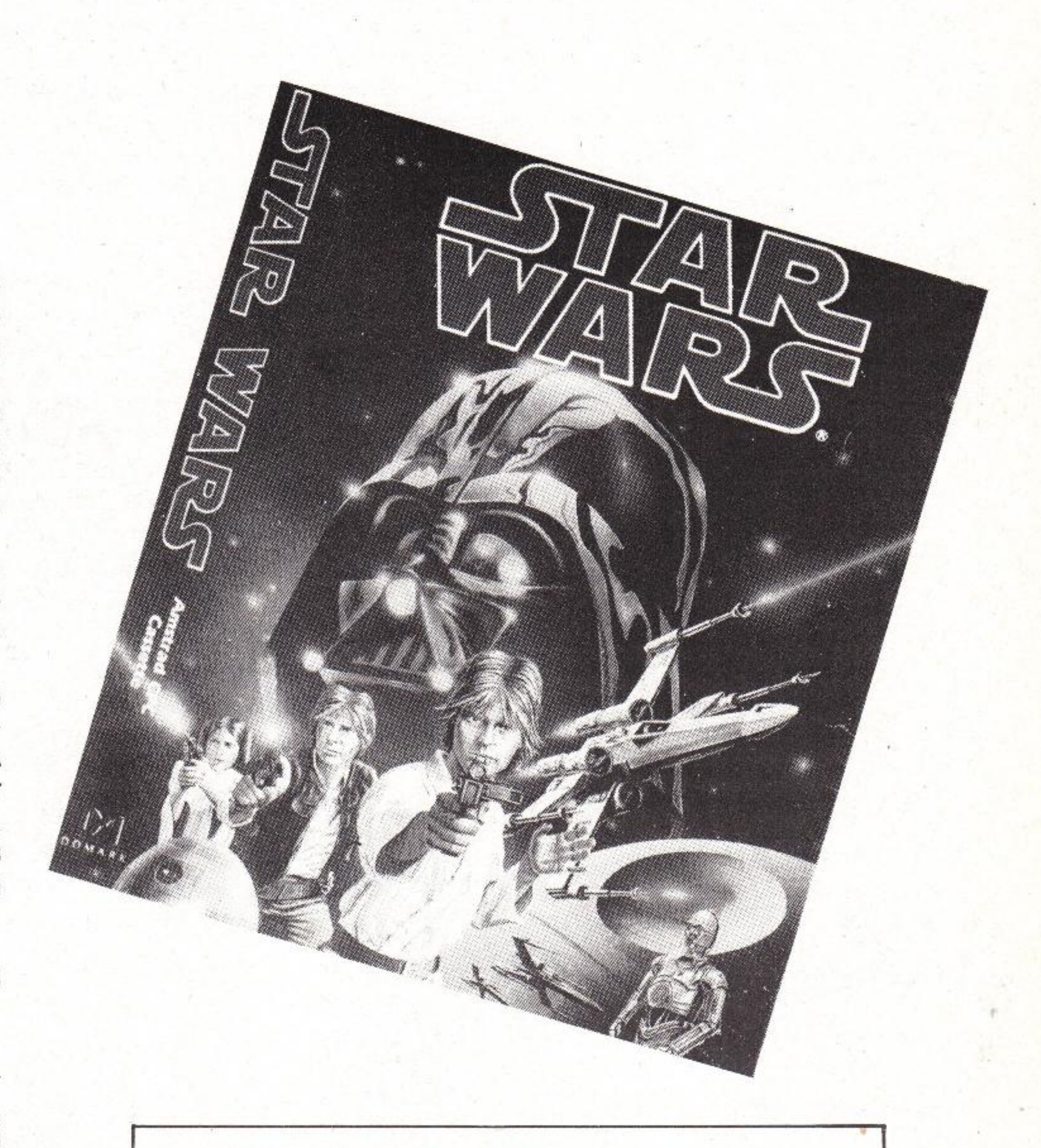
El ordenador doméstico se ha convertido en el juguete familiar más rentable de los que hasta ahora han exisitido, ya que si su precio inicial es elevado, comparándolo con el de otros juegos, ninguno proporciona tantas horas de distracción a tantos miembros de la familia como lo hace un microordenador.

Cuántos papás de los más reacios a comprar un ordenador a sus hijos, se habrán sorprendido a sí mismos disfrutando como crios, matando algún que otro marcianito o intentando adquirir los conocimientos de programación suficientes como para llevar las cuentas domésticas o de su trabajo.

Pero no es sólo a los papás a quienes ha picado el gusanillo de la programación sino, lo que es mucho más importante, que el ordenador que ha entrado en nuestros hogares de la mano de los juegos, ha puesto ante nuestros ojos la asombrosa facilidad con que los niños de hoy desvelan y asimilan los secretos de la programación, en lenguajes tan complicados como puede ser el ensamblador y es muy posible que estemos asistiendo al nacimiento en nuestro país de una generación, que por primera vez en muchos años, nos coloque a la vanguardia en una materia técnica de amplia trascendencia en el mundo futuro.

EN ESTE NUMERO

STAR WARS



ERBE
FORMATO:CINTA/DISCO
PRECIO: 875 PTS (CINTA)

Tu eres Luke Skywalker y podrás guiar tu ALA X en sucesivas oleadas de ataque contra la Estrella de la Muerte.

El juego consta de tres secuencias o fases diferentes, a la que se accede por medio de un menú o bien al acabar cada una de las fases.

1. FASE: LUCHA EN EL ESPACIO EXTERIOR.

El espacio está ante tí, miles de naves enemigas te impiden llegar a tu objetivo: la ESTRELLA DE LA MUERTE. Debes sobrevivir y abatir a los cazas del Imperio, mientras esquivas sus mortíferos misiles (sólo tienes 9 campos de fuerza.)

2. FASE: A TRAVES DE LAS TORRES.

Una vez hayas llegado a la superficie de la Estrella de la Muerte, debes sobrevivir a un campo lleno de torres. Sobre éstas, podrás encontrar detonadores, que explotarán al ser alcanzados por tu l'áser. Buena puntería y un poco de paciencia son dos cosas necesarias para acabar esta fase.

3. FASE: POR LAS TRINCHERAS.

Finalmente llega la fase de los corredores, un estrecho pasadizo nos conduce a la salida de gases,

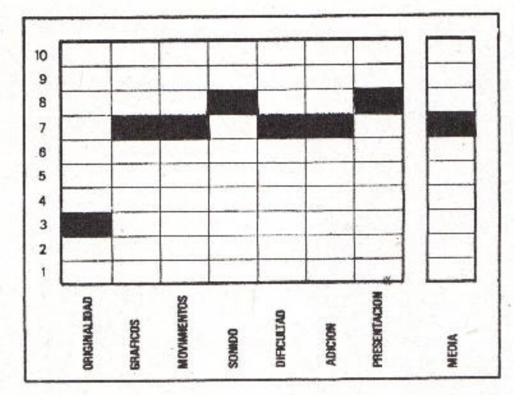
```
10 REM      POR LUIS JORGE GARCIA
20 REM           STAR WARS
30 REM         MUNDO AMSTRAD
40 REM
50 MEMORY &1FFF
60 OPENOUT "t"
70 BORDER 0
80 FOR x=0 TO 15
90 READ a:INK x,a:NEXT x
100 DATA 0,26,6,20,26,10;2,11,26,13,15,23,26,24,16,23
110 LOAD "!",&C000
120 LOAD "!",&2000
130 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"DO NOT STOP THE TAPE"
140 FOR x=0 TO 3000:NEXT
150 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
160 LOAD "!",&C000
170 POKE 25537,0:CALL &C1E6
180 SAVE "CARSTARW
```

custodiada por diversas columnas que imposibilitan maniobrar con normalidad.

Nuestra misión será dar en la salida de gases, con lo que explotará la Estrella de la Muerte y el Imperio estará a salvo.

Las puntuaciones según el objeto destruído son:

Misil. . . . . 33 puntos
Caza enemigo. . . 1000 puntos
Torre láser. . . . . . 200 puntos
Torreta de trinchera. 100 puntos
Salida de gases. . 25000 puntos

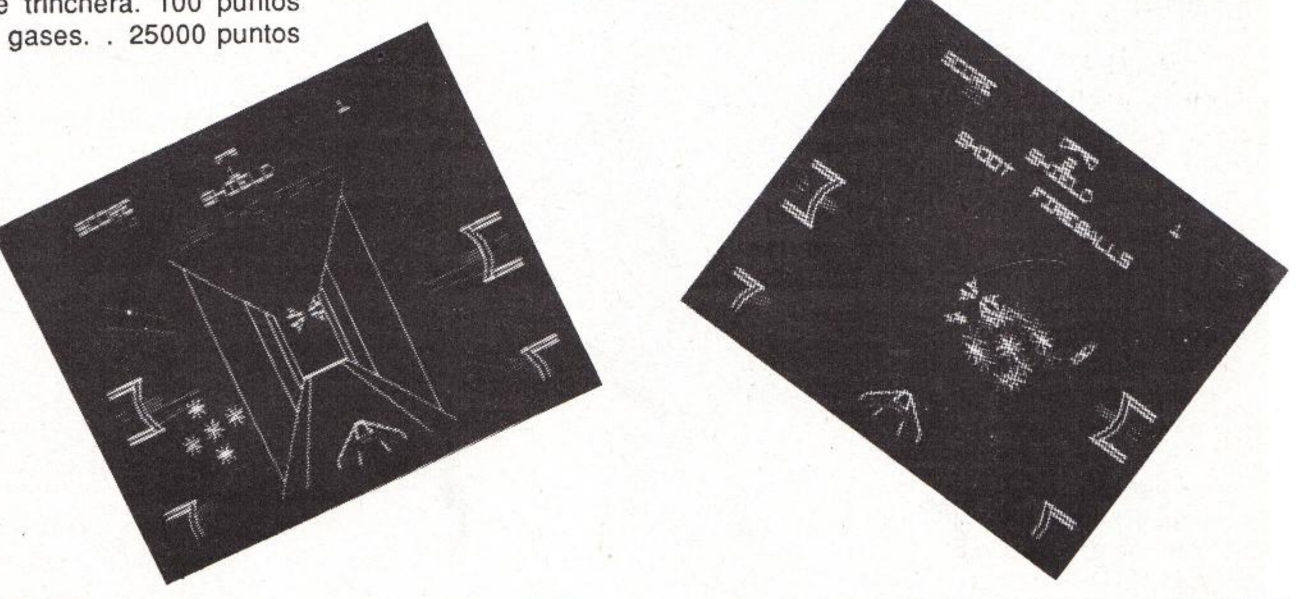


EL CARGADOR

Si no consigues acabar el juego, no tendrás más que teclear el cargador que a continuación te ofrecemos, dispondrás de inmunidad total.

Para la versión desprotegida:
POKE 25537,0
¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!

L.J.GARCIA.

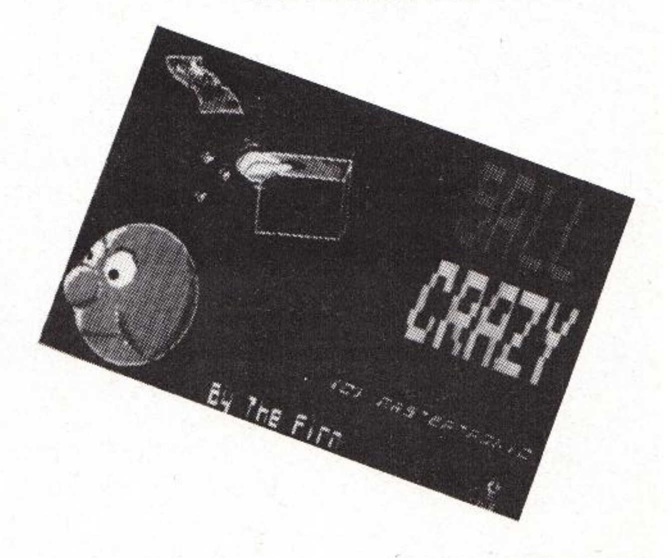


BALL CRAZY

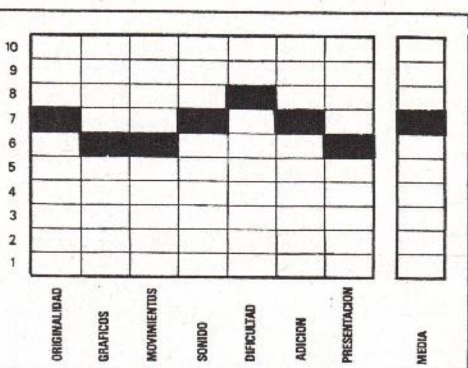
MASTERTRONIC SERIE MAD
DISTRIBUIDO POR
DRO SOFT
FORMATO:CINTA
PRECIO: 875 PTS

Ball Crazy es uno de esos juegos que sin llegar a ser una maravilla, nos hará pasar horas y horas delante de la pantalla. Es muy simple y sólo puede presentar un pequeño problema, el color, es importante, razón por la cual, los usuarios de Amstrad fósforo verde lo van a tener un poco más difícil, aunque de todas formas, este pequeño inconveniente no va a influir demasiado.

Nuestra misión, va a ser manejar a la bola ERIK, cuya manía es jugarse el tipo, cambiando los colores de los bloques según el color del patrón (que está señalado por dos flechas a cada lado). Cuando ERIK coloque todos los ladrillos del mismo color que el patrón (ésto se hace botando sobre un mismo ladrillo hasta que tenga el color deseado), pasará de pantalla.







OBJETOS QUE NOS AYUDARAN EN NUESTRA LABOR:

EL SATELITE.

Son unas grandes esferas naranjas, a su vez rodeadas por otras esferas más pequeñas. Si los cogemos, nos darán un casco que nos hará inmunes durante un rato.

EL TANQUE DE AIRE.

Es un cilindro naranja con las letras A.I.R. que pasa rodando por la pantalla. Dicho cilindro nos dará una vida extra.

LA CANANA.

Son unos cilindros que caen horizontalmente: según las letras que lleven X10, X5, así de balas nos dará.

EL TICK.

Es un punto verde que va girando alrededor de un eje vertical. Si consigues cogerlo, te ahorrarás mucho trabajo; todos los ladrillos se pondrán del color del patrón automáticamente. (Si te sirve de ayuda, más que un punto verde parece una pipa.)

EL BILLETE.

Nos dará puntos extra.

EL CARGADOR .

Tecléalo y grábalo en cinta o disco con:

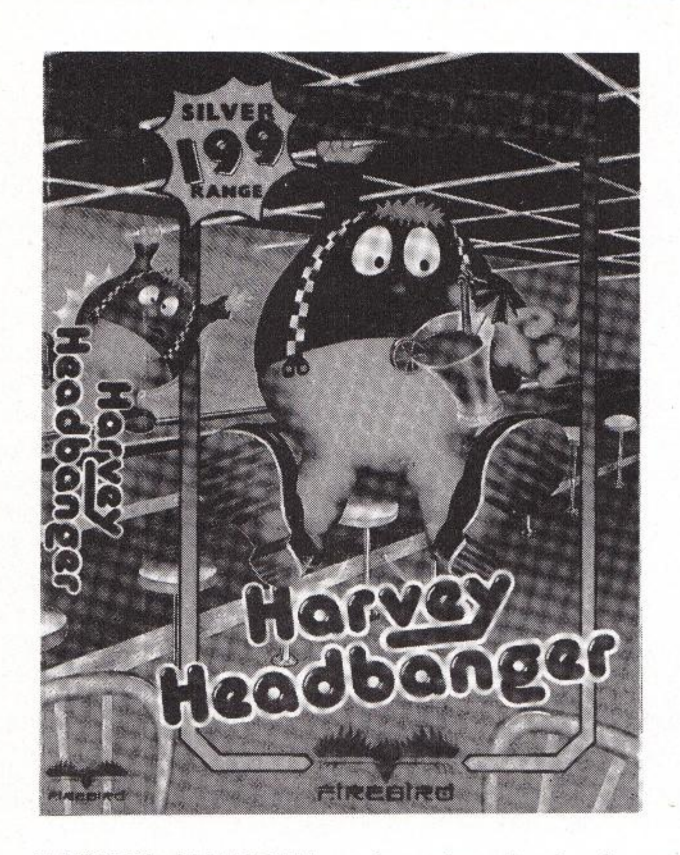
SAVE "CARCRAZY (cárgalo con RUM "CARCRAZY" y sigue las instrucciones en pantalla)

Te dará vidas infinitas y balas infinitas.

Para la versión desprotegida poner:

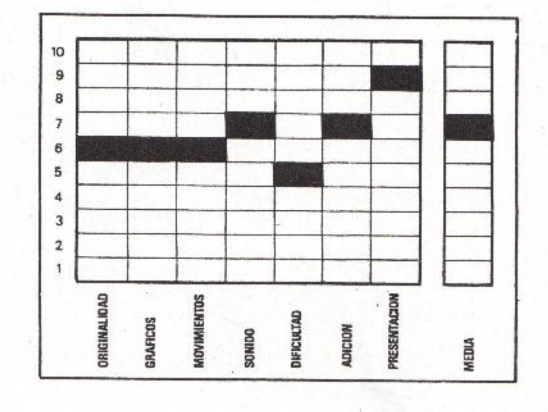
Vidas infinitas	7279,0
Balas infinitas. . . .	4485,0

L.J. García



HARVEY HEADBANGER

FIREBIRD
DRO SOFT
FORMATO:CINTA
PRECIO 495 PTS



HARVEY HEADBANGER tiene problemas, su gran rival Hamish Highball es un tanto agresivo. Las broncas no hacen más que sucederse una tras otra y los barrigazos y cabezazos no han hecho más que empezar, no se aguantan e intentan estar lo más lejos posible, el uno del otro.

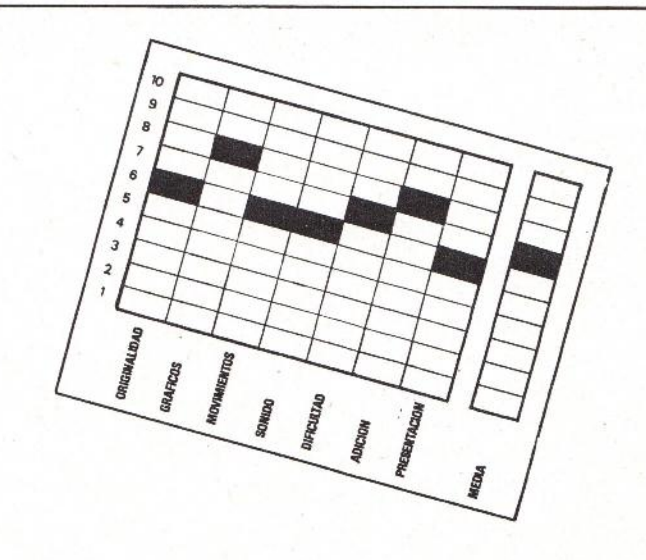
Estos choques les producen ligeros desmayos y como consecuencia, un desvarío en el itinenario escogido. Sólo hay algo que los une y a la vez los enfrenta: su afición a la bebida y ésta es la causa principal de sus enfrentamientos, necesitan beber para vivir.

Una de las cosas que más nos llaman la atención, es la forma de la que se carga este HARVEY HEADBANGER: una vez cargada la pantalla de presentación, la carga restante se realiza con una música de fondo generada por el ordenador y simultáneamente a la misma carga.

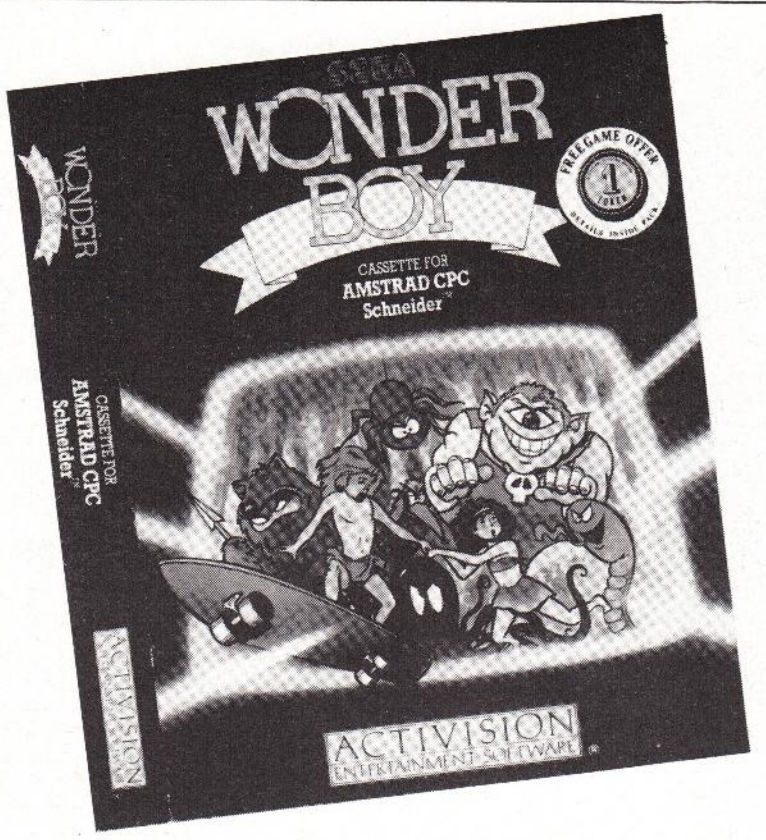
Nada más decir que es un programa sumamente original, con gran simpatía y eso si, de lo más sencillo que pueda existir.

J.L.García

WONDER BOY



ACTIVISION PROEIN
FORMATO: CINTA DISCO
PRECIO:875 PTS.



WONDER BOY aquel día no se encontraba nada bien, se había caído de la cuna tres veces y para colmo habían raptado a su novia TINA. Todo lo había maquinado un persona diabólica el Diablo KING.

King vivía a las afueras en un palacio, un lugar recóndito y lo que pensaba hacer con la pobre novia de W.BOY, no estaba nada bien. Si WONDER no se daba prisa, TINA se quedaría toda su vida fregando platos y cubiertos en palacio.

Para ello, Wonder Boy dibujó un mapa aproximado del camino que debía seguir para llegar a palacio.

1. Debería cruzar siete peligrosos territorios. Pero no era tan fácil, cada territorio estaba compuesto de cuatro tierras y cada tierra de cuatro áreas.

Para complicar un poco más las cosas, al final de cada territorio, había un Ogro loco, al que WONDER BOY debía matar para pasar al siguiente nivel.

2. En su camino debería saltar sobre varios objetos y obstáculos que de otra forma impedirían su marcha. Pero tampoco era nada fácil; a veces dichos obstáculos eran seres vivientes que se avalanzaban sobre él, como abejas, culebras y sapos asesinos, a los que sólo podiamos matar con el arma que más a mano tuviéramos.

3. En ocasiones, en tu camino, encontrarás un huevo gigante; ábrelo, encontrarás un monopatín o una esencia que te protejerá durante un rato.

4. Come algo de fruta de vez en cuando, te dará puntos.

¡¡¡SUERTE W.BOY, ESPERAMOS QUE NO TERMINES FREGANDO LOS SUELOS!!!

LUIS JORGE GARCIA

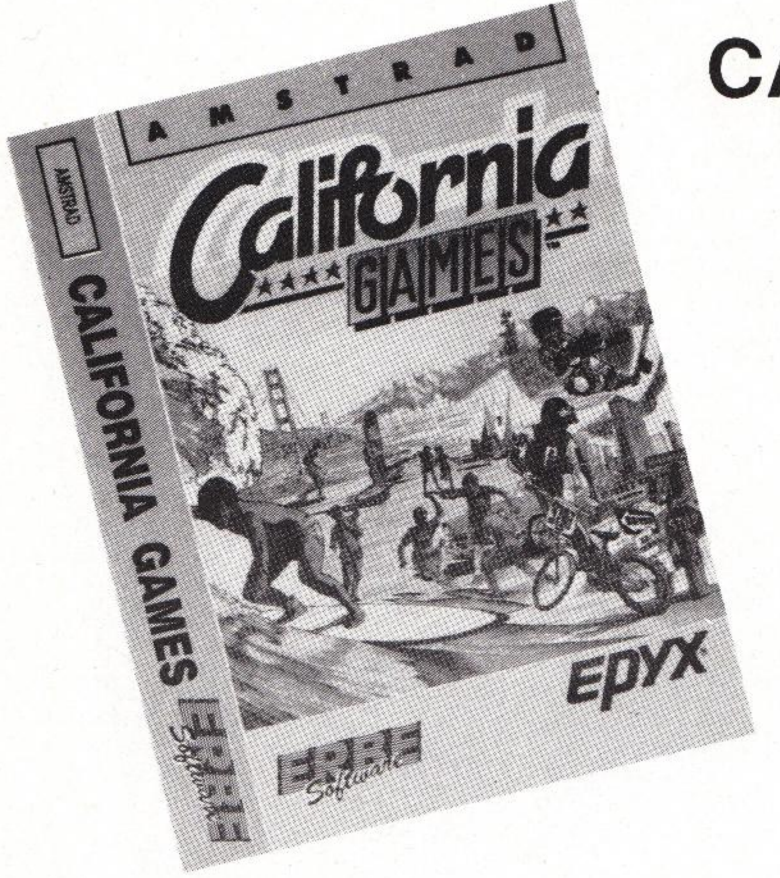
RANKING

– PHANTIS	17.8%
– DESPERADO	9.2%
– STARDUST	8.0%
– FREDDY HARDEST	6.5%
– MEGACORP	6.3%
– BALL CRAZT	6.2%
– STARWARS	6.1%
– SPIRIT	6.0%
– COLLOSSUS	5.8%
TOTAL	100%

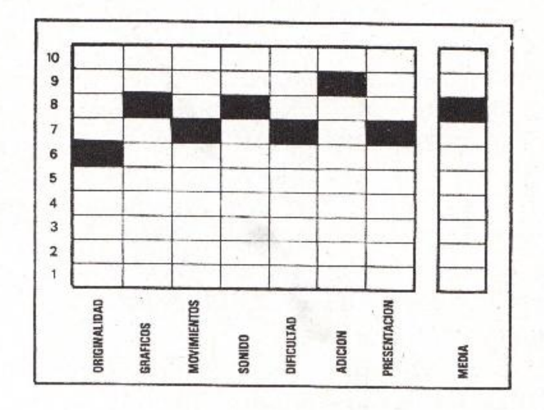
Estos son los primeros resultados de vuestras votaciones.

Seguid escribiendo, para que todos sepamos cuáles son los programas que más nos divierten.

CALIFORNIA GAMES



EPYX
DISTRIBUIDO POR ERBE...
FORMATO:CINTA
PRECIO: 875 PTS



Desde que salió el primer programa deportivo para el ordenador, la avalancha de este tipo de juegos ha sido terrorífica: día a día nuevos juegos deportivos y cada casa de software se esforzaba porque su producto fuera el mejor.(También había algunas que hacían lo contrario). Y todavía ahora sigue llegándonos estos juegos, que si bien tratan todos de lo mismo, ofrecen importantes cambios como el tema, la calidad gráfica, los movimientos y los efectos sonoros.Este es el caso de CALIFORNIA GAMES uno de los más completos programas de deportes.

El objetivo de dicho programa no es otra cosa que realizar un test de habilidades para uno o más jugadores, hasta un máximo de ocho. Y el objeto de la prueba, ganar todos los trofeos posibles.

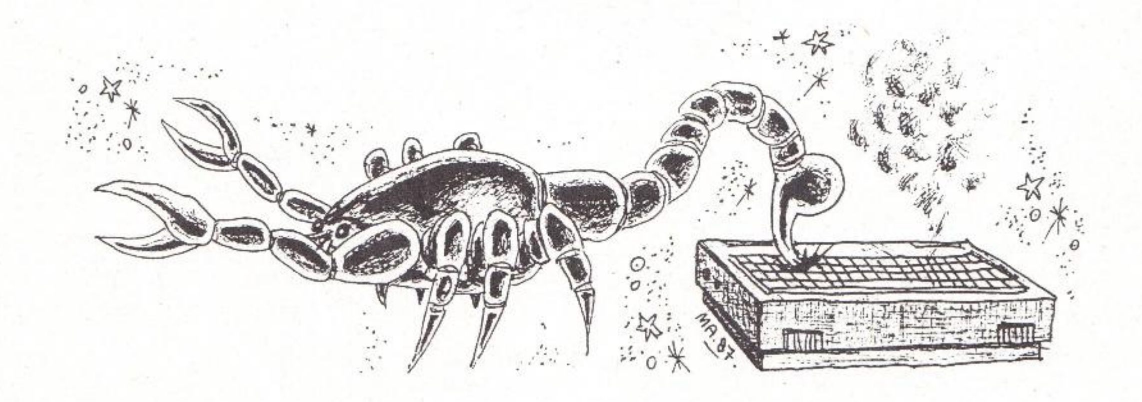
Seis son las pruebas que hay que realizar con éxito para ser el mejor:

1.HALF PIPE SKATE BOARDING
2.FOOT BAG
3.SURFING
4.SKATING
5.BMX BIKE RACING
6.FLYING DISK

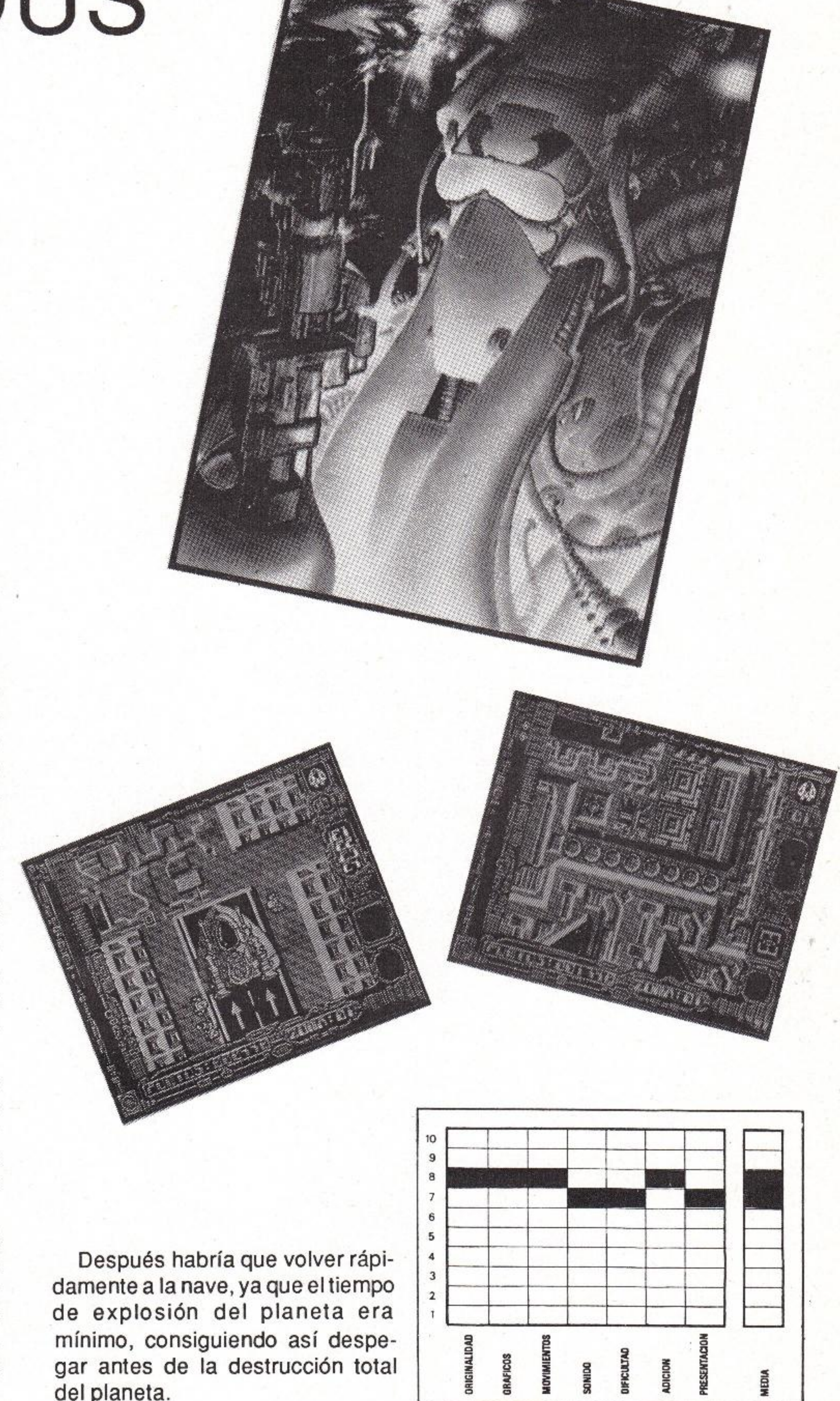
Pudiendo elegir si quieres competir en todas o sólo en una, practicar o montarte tu propia competición.

Cada jugador elige un sponsor para la competición. Serás juzgado por él en cada prueba y llevarán la cuenta de tus totales. Los trofeos son entregados a los mejores.

L.J.GARCIA



STAR DUS



TOPO SOFT
PRECIO 875 pts.
(formato cinta/disco)

El comandante de la nave RAINBOW había dicho sus últimas palabras, sólo había una forma por la cual la paz y la tranquilidad volvería al espacio interestelar: exterminar a los MAGIDES, terribles habitantes del planeta STARD DUSH! y destruir su base y defensas.

Fue entonces cuando el Capitán del equipo decidió acabar con STAR DUSH para siempre. Nada podrían hacer sus defensas contra un gatillo rápido.

Y así es como despedimos a la nave CM1 deseándole toda la suerte del espacio sideral y esperando volver a verla otra vez.

La base enemiga estaba llena de torretas de vigilancia, esferas-fuel, barreras láser y muchas otras armas defensivas con las cuales el acceso a otros niveles se hacía casi imposible, aún con el láser, el desintegrador de partículas grandes y otras ayudas que nos prestaban algunos de nuestros aliados.

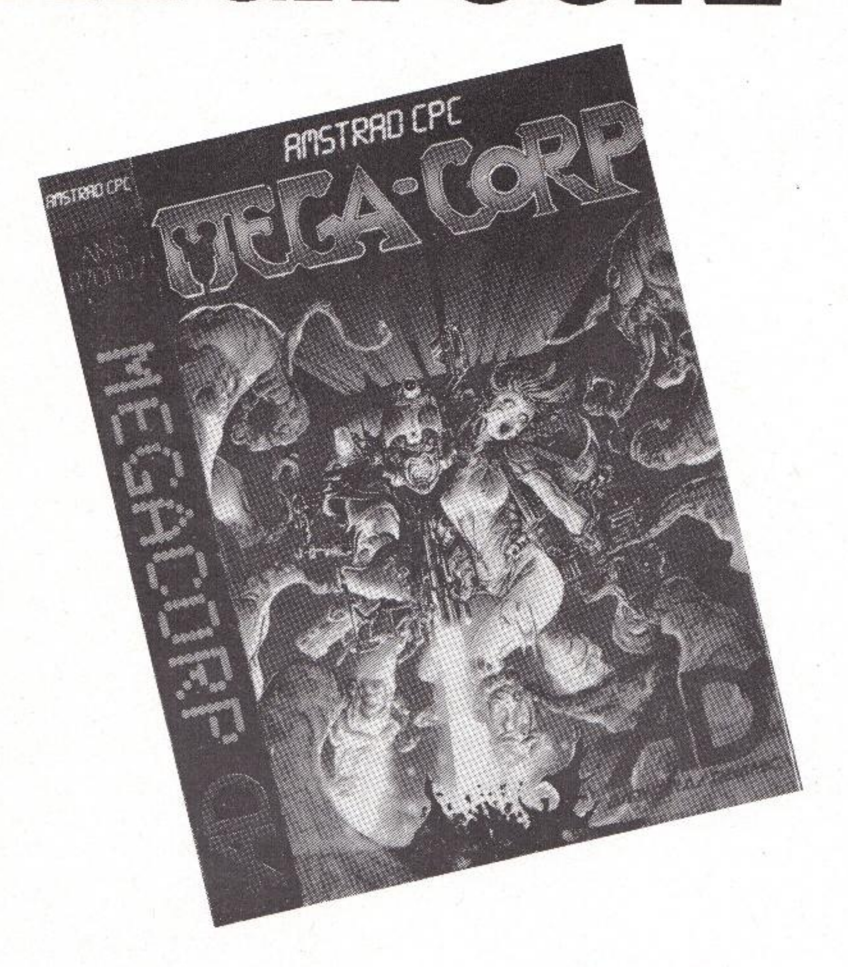
Sólo había una forma de llegar al final de la misión con éxito y ésto era copiando el cargador de vidas infinitas e inmunidad que se encontraba en alguna de las revistas de abordo.

Una vez hecho todo ésto, lo demás fue pan comido. Base tras base fueron destruídas, consiguiendo pasar a la segunda fase del juego, pasando las defensas de la nave insignia.

En la segunda fase el fuel se había agotado y sólo quedaba una solución: "ir a patita hasta encontrar los seis generadores o reservas defensivas del enemigo, desactivando una tras otra mediante un disparo".

Después habría que volver rápidamente a la nave, ya que el tiempo de explosión del planeta era mínimo, consiguiendo así despegar antes de la destrucción total del planeta.

MEGA CORP



Tras varios días de viaje llegué a mi objetivo y aterricé en el bosque, que allí formaba un claro. Todo había ocurrido según lo previsto, tal como me indicaba una parpadeante luz que surgía del panel de mandos. Me levanté y me dispuse a salir. Hacia el sur estaba la bodega de la nave, allí encontré una pistola y unos contenedores. Cogí la pistola y abriendo un cajón de uno de los contenedores descubrí un botiquín. Durante un minuto dudé si cogerlo o no y tras tirar una moneda al aire salió que si. La moneda cayó por una ranura y ya no supe más de ella. "Dita sea" –pensé– "mi última moneda".

A pesar de ésto debía continuar. Por ello pulsé el botón que abre la compuerta. Salí de la nave y miré a mi alrededor. Me dirigí al sur, en donde el bosque comenzaba a espesarse. Pude ver que algo se movía al oeste y me acerqué hacía allí, entre unos matorrales vi moverse una manada de Zith que pastaban tranquilos. Entonces me acordé de la pistola que había recogido en la nave y probé si funcionaba apuntando a un Zith que destacaba por su enorme barriga y funcionó, abatiendo al anorme bicho que cayó al suelo mientras el resto huía despavoridos hacia todas direcciones. Me acerqué a él y le cogí a pesar de su peso. Volví al este con el Zith a cuestas y continué en esa dirección.

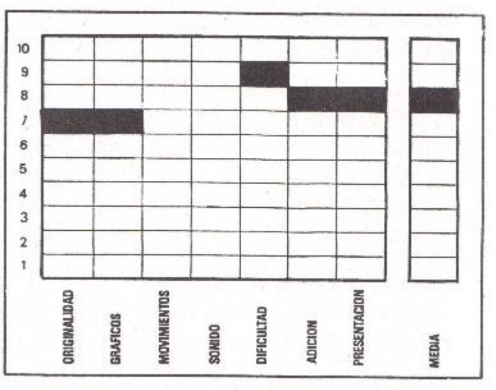
Cuando no pude seguir, fuí hacia el norte y me paré a descansar. Entre los susurros del viento y el correr de las hojas a mis pies, pude oír unos gruñidos hacia el este. Agarré mi Zith y sigilosamente me dirigía hacia allí, cuando ante mi vi aparecer, dos enormes Kryx que me miraban y se relamían al verme. Tiré el Zith al suelo para coger mi pistola, pero ellos le cogieron y corrieron por el bosque.

Continué hacia el este y me encontré en un sendero. Al norte pude ver un pequeño poblado y me encaminé hacia él.

El poblado estaba desierto, era un poblado Ynnh'Arr. Pude distinguir una choza que sobresalía entre las demás por su amplitud. Entré y me encontré frente a un anciano herido en una pierna que me miraba con pena. Me enternecí tengo que reconocerlo, y me dispuse a curarle. Fue más sencillo de lo que

DINAMIC
FORMATO:CINTA
PRECIO:875 PTS.







1ª FASE

- PALANQUETA
- LINTERNA

① TRASTERO | PASILLO | BODEGA
ROBOT | ORDENADOR
GUARDIA | ASCENSOR
PASILLO | PASILLO | GUARDIA
CARCEL

- JARRO
- PISTOLA

② ALCANTARILLA | PUERTA PRISION | PELETERIA
BAR | AVENIDA | TEMPLO
CALLE | CABINA
TABERNA HUMANO
SALIDA
PASILLO | REBELDES

ALCANTARILLA | ALCANTARILLA
① ALCANTARILLA
② TRAMPILLA | ALCANTARILLA

101185 → Nº DE TELEFONO
ONIX → CLAVE DE DOCUMENTOS

2ª FASE

- ANCIANO
CHOZA
POBLADO
DE LA ORILLA VAS AL LAGO ①

- PISTOLA
- BOTIQUIN

NAVE | BOSQUE | LAGO
BODEGA | BOSQUE | BOSQUE | SENDERO | BOSQUE | ORILLA
BOSQUE | BOSQUE | BOSQUE

- ZITH
- KRYYX
- CANOA

MUELLE | ENTRADA CIUDAD
EMBARCADERO
ORILLA RIO | LAGO ①
TEMPLO
INTERIOR TEMPLO

- FRASCO

MA

creía y con sólo una venda el anciano sonrió y de la penumbra salieron los guerreros del poblado con caras amistosas. Orgulloso de mi mismo, volví al camino y me dirigí al este, por donde corría un caudaloso río.

Entre la vegetación descubrí la canoa y me dispuse a subir, pero estaba sujeta a un árbol. Un Ynnh'Arr, al verme vino en mi ayuda y la desató poniéndola en la orilla. Subí a ella y la corriente me llevó a un lago. Remé hacia el oeste y salí de la canoa. Vi un templo al sur. Entré y vi un pedestal y una argolla. De pronto, al pie del pedestal vi un frasco y lo cogí. En su interior distinguí un líquido amarillo y pensé que era algún licor. Salí del templo y me dirigí a la canoa. Al volver al centro del lago, pude descubrir algo brillante en el fondo, me disponía a bajar al agua cuando vi que estaba plagado de peces carnívoros. De pronto me invadió una sed tremenda y destapé el frasco para beber un poco, pero el líquido cayó al agua y los peces se fueron. Salí de la canoa y buceando cogí una moneda. Remé hacia el norte y subí al muelle. Allí había un Ynnh'Arr que señalaba un letrero ilegible. Pensé que era un pobre y le di la moneda, por lo que me dejó pasar. Fuí hacia el este y me encontré con un guardia. Este me pidió no se qué, pues no le entendí y me cortaba el paso.

Tomé mi pistola y se la entregué creyendo que me había descubierto y que me llevaría a prisión, pero me dejó pasar y me encaminé a la ciudad.

II PARTE (CLAVE: REBECA)

Estaba en una transitada calle, fuí hacia el norte hasta la prisión



y me dirigí al este, en donde había una peletería. Entré y le entregué al dueño el disco. Este me explicó mi misión: debía coger un dossier cuya clave era ONIX, que estaba en la prisión. Así que debía entrar allí y cogerle. Luego me echó de la peletería.

Tenía la boca reseca por lo que me dirigí hacia el oeste hasta el callejón y luego al sur, donde estaba el bar. Al entrar vi ante mí a las razas más dispares y extrañas. Un humano borracho me miraba, me acerqué a él y me dijo "no grites en el tempo, si lo haces te llevarán a la cárcel". ¡Justo lo que necesitaba! Salí del bar y me encaminé hacia éste hasta que me encontré en la puerta del templo. Entré y grité con todas mis fuerzas.

Mi celda era pequeña, en el suelo había un jarro y un sucio colchón. Me tumbé y descubrí que en él había algo, una pistola de agujas. Intenté beber del jarro pero estaba vacío, le tiré con rabia y se rompió, descubriendo entre los pedazos una afilada aguja. Con ella cargué la pistola y esperé a ver qué pasaba. De pronto la puerta se abrió. Salí y no vi a nadie. Fui



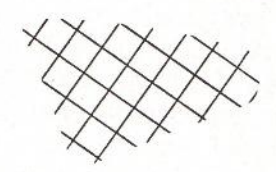
al este y un guardia me vio, pero de un disparo le liquidé y mirando en sus bolsillos descubrí un papel con números y letras. Me dirigí al oeste y entré en un ascensor. Pulsé el botón BB y salí. Vi ante mí un ordenador que me pedía una clave. Tecleé THX1138 y el ordenador me pidió la clave del documento. Tecleé ONIX y de la impresora surgió el dossier.

Entré en el ascensor y pulsé AA, salí y me encontré con un robot que pedía un código de acceso. En un teclado que había tecleé TMA 1 y pude pasar. Fui al oeste y cogí una palanqueta y una linterna. Volví al este, bajé por una escalera y me encontré en una bodega, en el suelo había una tapa de alcantarilla, la abrí y bajé por ella, luego fui hacia el sur y hacia el oeste. En el techo vi una especie de volante, lo apreté, me respondió con un click, lo giré y subí al exterior. Me encontraba en el callejón. Ahora debía llamar al teléfono 10 11 85, necesitaba una moneda para llamar, por lo que fui al este hasta la peletería. Bajé al sur y me puse a pedir en el templo, un bicho raro me dio una moneda, agradecido me apoderé de ella.

Seguí hacia el sur, entré en una cabina, metí la moneda y marqué el número. El suelo cedió y caí en un pasadizo subterráneo, fui al este y allí me esperaban los rebeldes que me felicitaron fervorosamente.

Tres días después disfrutaba en mi mansión contando mi dinero, cuando llamaron a la puerta. Al abrir me quedé horrorizado y empecé a temblar, mientras el sonriente inspector de Hacienda pasaba a mi casa.

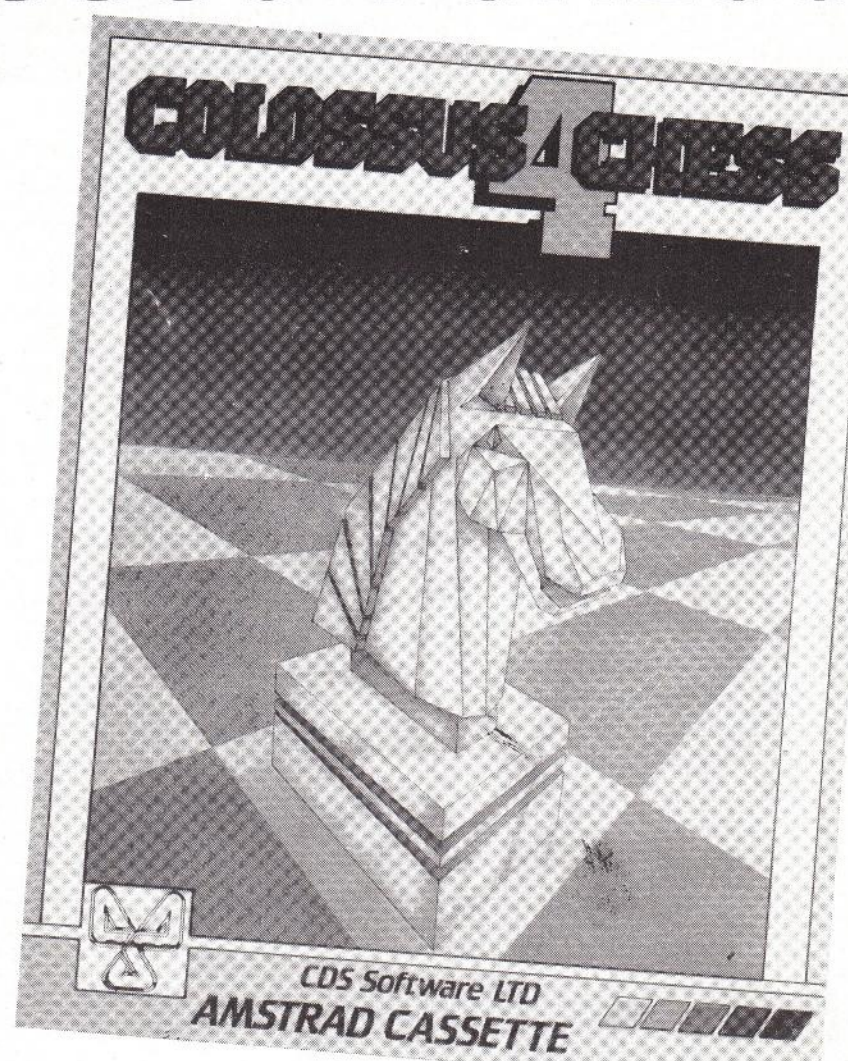
L.J. García



UN AJEDREZ A LO GRANDE

COLLOSSUS 4 CHESS

SERMA
FORMATO: Cinta y disco
PRECIO:



Por nuestras pantallas han pasado un montón de programas de ajedrez, ahora le toca el turno al Collossus.

Collossus es un programa donde se han incluído características nuevas que antes no se tenían: subascensos, la regla de la jugada cincuenta y todos los empates por repetición. Además maneja todos los mates normales incluyendo el Rey y dos Alfiles contra Rey y el dificilísimo Rey, alfil y Caballo contra Rey.

La pantalla principal muestra un tablero de ajedrez en diagrama gráfico y los varios mensajes y preguntas que se necesiten. La segunda pantalla muestra el registro de la jugada anterior, incluyendo los nombres de los jugadores y los relojes de ajedrez, así como información sobre los procesos de pensamientos del programa, incluyendo previsión de posiciones examinadas, línea actual y mejor línea con evaluación.

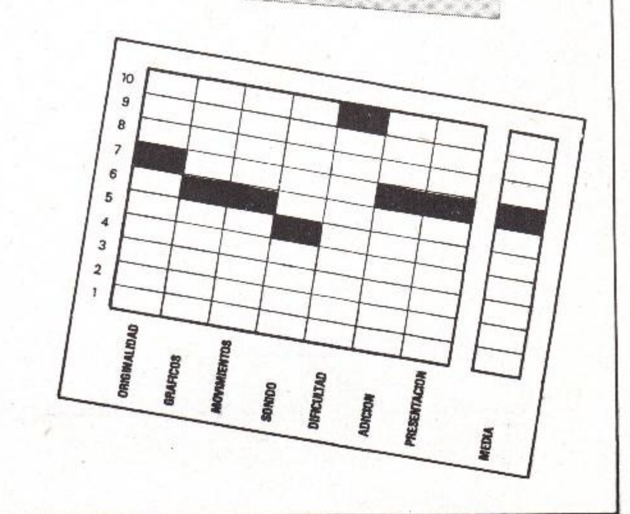
Alrededor del tablero hay números y letras, indican la notación algebraica que se usa para cada escape.

También es posible grabar en cinta o disco registros de jugadas y posiciones. De tal forma que luego las podamos cargar desde cinta o disco.

Junto al programa original le acompaña un manual de 21 páginas en donde se detalla todo lo referente a este programa.

Es el mejor programa que se ha hecho hasta ahora de ajedrez para Amstrad, creemos que pasará mucho tiempo hasta que lo supere otro programa.

Antonio Pérez



"2 x 1"

DOS POR UNO

DINAMIC
FORMATO: DISCO
PRECIO: 2.500 Pts.: Phantis - Freddy Hardest
2.250 Pts. –Don Quijote -Megacorp

Tras la aparición del + 3, las casas distribuidoras están lanzando recopilaciones de los mejores programas aparecidos hasta estos momentos.

Dinamic se ha puesto en marcha y nos ofrece cuatro de sus mejores programas.

En una carpeta nos encontramos con la prima de Sabrina y su playboy, o sea Phantis y Freddy Hardest.

En la segunda carpeta nos encontramos los mejores programas conversacionales que se han hecho en España. Don Quijote y Megacorp.

Por cierto, nosotros creemos que el programador ha debido ver o leer el libro titulado La clave está en Rebeca, ya que como dice en el texto, la clave de acceso es "Rebeca".

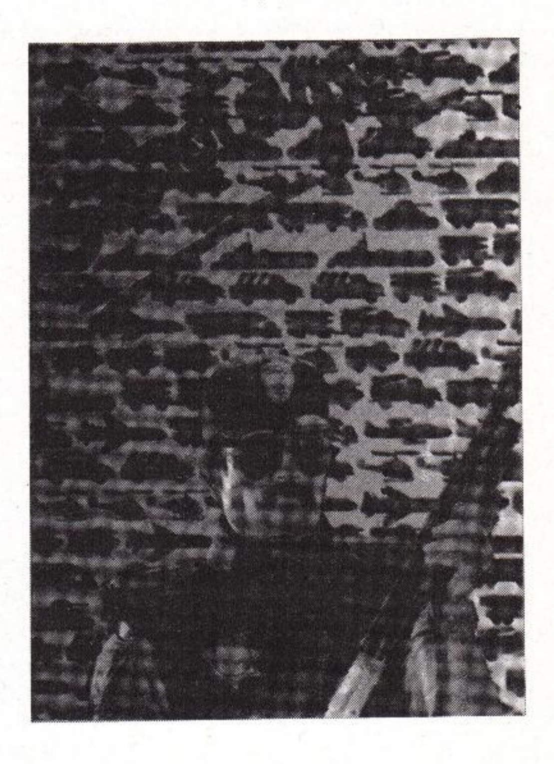
Antonio Pérez



NOVEDADES 88

Ya conoceis nuestros super programas, pero para todos aquellos que aún no han tenido esa suerte, os recordamos en este apartado de qué van estas "historias".

SABOTAJE



Si te enrollan los juegos de guerra futurista, el SABOTAJE te va a alucinar.

Te encontrarás metido en la batalla que libran desde hace 30 años, la Unión Afroasiática y la Confederación Euro-Americana (CEA) por los derechos de explotación del cinturón de asteroides que están entre Marte y Júpiter.

Es el año 2057 y las armas empleadas, son lógicamente muy sofisticadas:los espías de la CEA se han enterado de que sus enemigos Afro-Asiáticos, están ultimando un ingenio nuclear de alcance limitado a la zona contraria. Así que no les queda más remedio que infiltrar en la base militar enemiga, un Robot elevador que localice y sabotee la bomba.

Imagínate la cantidad de trampas defensiuvas que tiene que superar, con la única ayuda de un potente detector de fuerzas hostiles y sobre todo de tu rapidez de reflejos e inteligencia.

¡¡Demuéstrales tu ingenio estratégico, si es que tienes un MSX o un SPECTRUM!!



BLOODY

Que contarte de BLOODY que ya no sepas, seguro que lo pasas genial con este simpático vagabundo interplanetario, que ha venido a la Tierra para buscar algo de comida. Al pobre se le hace la boca agua, cuando huele ese suculento líquidillo rojo que los terrícolas tenemos en las venas y como ve tanto plato suculento, no sabe por dónde empezar. ¡Pero mira que listo! se le ha ocurrido ir al banco de Sangre del Hospital General, pero...que maravillosa sorpresa, la fastuosa enfermera Patricia Pérez está de guardia.

Lo que BLOODY no sabe, es que al salir de su esterilizada nave, le atacarán todos los virus terrestres, dificultando además su defensa, los efectos de la gravedad, que le hará chocar contra diversos objetos que fastidiarán su salud y ante los que sólo sobrevivirá, si consigue encontrar el antídoto específico.

¡Pobre Bloody, vas a tener que ayudarle! Podrás divertirte con nuestro super juego si te has comprado un MSX o un SPECTRUM.

TOYS

Si tienes un AMSTRAD, te lo podrás pasar genial con TOYS.

Nuestro amigo Ciber está desconcertado ante la rebelión de sus juguetes, hartos de que su dueño esté todo el día dándole a las teclitas del dichoso ordenador. Así que se les ha ocurrido esconder todo el material informático por el jardín, el castillo y el cementerio cercano.

Pero no sólo tienes que tener valor para adentrarte en las misteriosas ruinas del castillo, sino mucha habilidad para sortear los ataques de los furiosos juguetes revolucionarios.

¡No te dejes dominar y a por ellos !



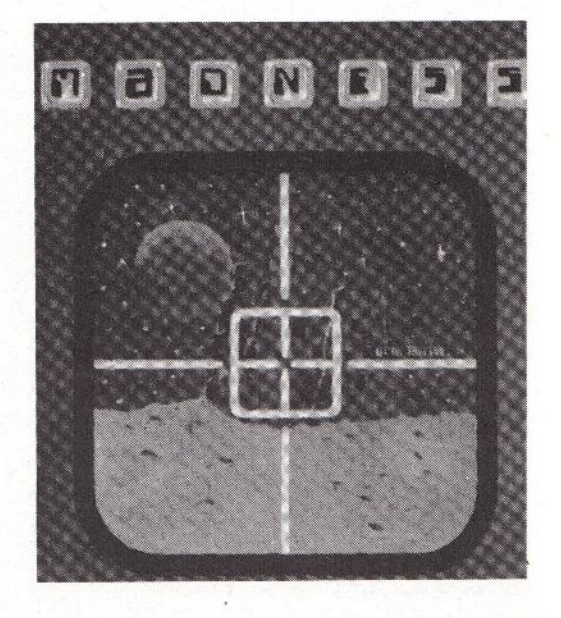
FUNKY PUNKY

¿Os acordais de FUNKY PUNKY?

Vaya paliza que se tiene que dar para llegar puntual al examen de las 10. Es que ayer dió una de sus famosas fiestorras y no os cuento cómo tiene el coco.

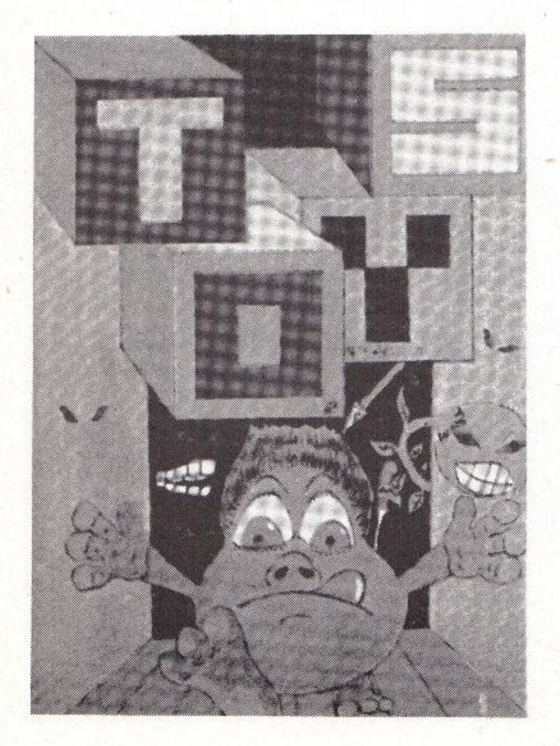
Veremos si es capaz de recoger sus cosas entre tanto lio de la fiesta, sortear a los conductores todavía dormidos, encontrar el aula del examen y no dejarse asustar por los bichos extraños que la resaca hace aparecer y sobre todo ¡¡contestar las 10 preguntas del examen!!. Date prisa queda poco tiempo y el camino hasta el instituto es largo. Podrás divertirte con FUNKY PUNKY, si posees un SPECTRUM o un MSX.

MADNESS



MADNESS está dedicado a los viciosos de las video aventuras espaciales. En un lejano y extraño planeta, de ni se sabe que galaxia, habían unos sertes hostiles pero muy atrayentes para la curiosidad de nuestro protagonista, al que le apasiona explorar planetas extraños. Tendrá que defenderse de los furiosos atacantes con su "súper pistola de rayos infrarrojos, tan super, que sólo dispara dos veces, así que tendrás que recargarla continuamente, recogiendo unos frutos que van apareciendo.

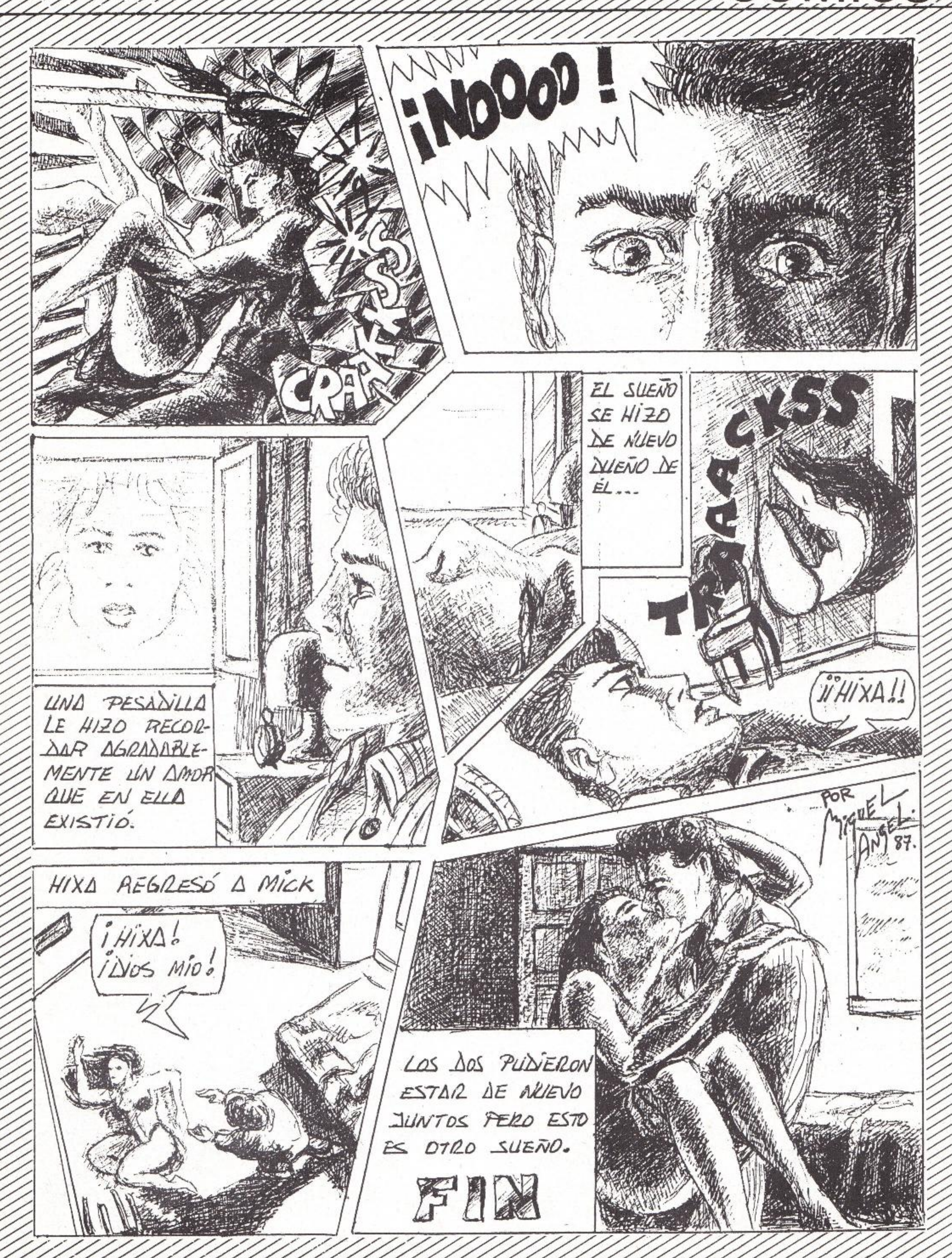
Agudiza tu vista y busca esos frutos por todo el planeta ¡Ah! y cuidado con tu espalda, por si te atacan. Juega con MADNESS en un AMSTRAD.



SI QUIERE PASAR BUENOS RATOS CON NUESTROS JUEGOS, ESCRIBENOS A: SYGRAM S.A. POLIG. IND. VALDONAIRE C/APOLONIA HERNANDEZ. HUMANES (MADRID).

TE LOS ENVIAREMOS CONTRA REEMBOLSO AL PRECIO DE 500 PTS CADA UNO Y NO TENDRAS QUE PAGAR GASTOS DE FRANQUEO.


EL PELIGRO ACECHA DE NUEVO
¡¡AHÍ ESTÁN, A POR ELLOS!!
¡¡NOS!! ¡VÁMONOS!
¿ES POR AQUÍ?
SÍ, CREO QUE ES POR AQUÍ.
¿NO SE PUEDE SALIR DE ESTE INFIERNO POR ALGUNA PARTE?
SÍ, POR LA "PUERTA DEL FÍN"
¡RÁPIDO, ESA ES!
¡AAHH MI PIE!
¡HIXA!
MI TOBILLO
¡¡COGEDLES!!
VENGA QUE ESTÁ AQUÍ LA PUERTA
¡¡YA LOS TENEMOS!!


CRAK
¡NOOOO!
EL SUEÑO SE HIZO DE NUEVO DUEÑO DE ÉL...
TRAACKSS
UNA PESADILLA LE HIZO RECORDAR AGRADABLEMENTE UN AMOR QUE EN ELLA EXISTIÓ.
¡¡HIXA!!
POR MIGUEL ANGEL 87.
HIXA REGRESÓ A MICK
¡HIXA! ¡DIOS MIO!
LOS DOS PUDIERON ESTAR DE NUEVO JUNTOS PERO ESTO ES OTRO SUEÑO.
FIN

PRACTICAS EN CODIGO MAQUINA

LDIR en el AMSTRAD

La instrucción LDIR del Z-80, tiene como objetivo la realización de transferencias de datos. De una zona de la ROM o de la RAM a otro sitio que queramos.

Dicha instrucción necesita el empleo de tres pares de registros:BC, DE y HL.

El registro DE sirve para apuntar el destino o la dirección final a la que vamos a trasmitir el bloque.

El registro BC es un contador de 16 bits, donde introduciremos la longitud del bloque a transferir.

La instrucción LDIR realizará la transferencia.

LDIR significa "carga, incremento y repetición", actuando de la siguiente forma en los tres pares de registros anteriormente señalados:

- Decrementa BC (al llegar a O devolverá el control si ponemos RET al final de la rutina).
- Incrementa HL y DE (transfiriendo los datos de la posición HL a DE).

La utilidad de dicha instrucción es muy amplia debido a su simplicidad y rapidez.

No ocupa más que once bytes.

A continuación pondremos dos ejemplos en los que la instrucción LDIR puede resultarnos de utilidad:

1. VISUALIZACION INSTANTANEA DE UNA PANTALLA DE PRESENTACION.

Es muy utilizada en los programas de juegos, la pantalla se carga en una dirección baja y luego se visualiza en pantalla instantaneamente.

Suponiendo que hayamos cargado la pantalla de presentación en la dirección 10.000.

```
10  LD HL,10000   ;dir. del bloque
20  LD DE,49152   ;dir. final. (pantalla)
30  LD BC,16384   ;longit. del bloque
40  LDIR
50  RET           ;devuelve el control al ser BC=0.
```

Nos pasará el dibujo a pantalla instantáneamente.

Si no dispones de ensamblador, puedes teclear el siguiente programa BASIC;

```
10 FOR n=1000 TO
1011: READ a: POKE
n,a: NEXT N
20 DATA 33,16,39,
17,0,192,1,0,64,237,176,201
30 CALL 1000
40 STOP
```

Realizará la misma función que el listado ensamblador.

2.BORRADO DE PANTALLA CON LDIR

```
10 LD HL,49152
20 PUSH HL
30 POP DE
40 INC DE
50 LD BC,16384
60 LD (HL),0
70 LDIR
80 RET
```

Producirá prácticamente el mismo resultado que CLS, pero en Código Máquina.

Producirá el ya citado CLS CM. El equivalente en BASIC sería;

```
10 FOR N=1000 TO
1013:READ a: POKE
n,a: NEXT N
20 DATA 33,0,192,
229,209,19,1,0,64,54,
0, 237,176,201
30 CALL 1000
40 STOP
```

LUIS JORGE GARCIA



LLAMADAS A LA ROM

Las siguientes llamadas a la ROM, producirán extraños efectos en tu ordenador.

CALL &bd11 CALL &bb18 CALL &bc07 CALL &bc08 CALL &ba0a CALL &ba07 CALL &ba08 CALL &bc5d	CALL &bc4f CALL &bd20 CALL &bc03 CALL 19 (ENTER) CALL 20 (ENTER) PRINT CHR$ (29) PRINT CHR$ (30) PRINT CHR$ (4)	PRINT CHR$ (7) PRINT CHR$ (12) PRINT CHR$ (14) PRINT CHR$ (19) PRINT CHR$ (24) PRINT CHR$ (31). (poner 2 veces).

(Estos trucos o llamadas, han sido probadas en el modelo CPC 464 con resultados positivos)

J. Rodríguez

HARDWARE

COGE LOS MANDOS DE LA FANTASIA

En temas relacionados con la informática, los conceptos evolucionan a velocidades supersónicas; hasta hace bien poco, un mando de juegos (Joystick) era un instrumento con ventosas, adherido, con más o menos firmeza, a una mesa y diseñado para ser utilizado con una sola mano. Si bien la realidad era distinta, ya que la poca fiabilidad de las ventosas nos obligaba a sujetar fuertemente el aparato con la mano libre, a fin de evitarnos desagradables sorpresas en los momentos más críticos.

Otro defecto bastante desesperante de los mandos clásicos, era la poca seguridad que ofrecían para hacer un buen contacto eléctrico al cambiar su postura del controlador de dirección.

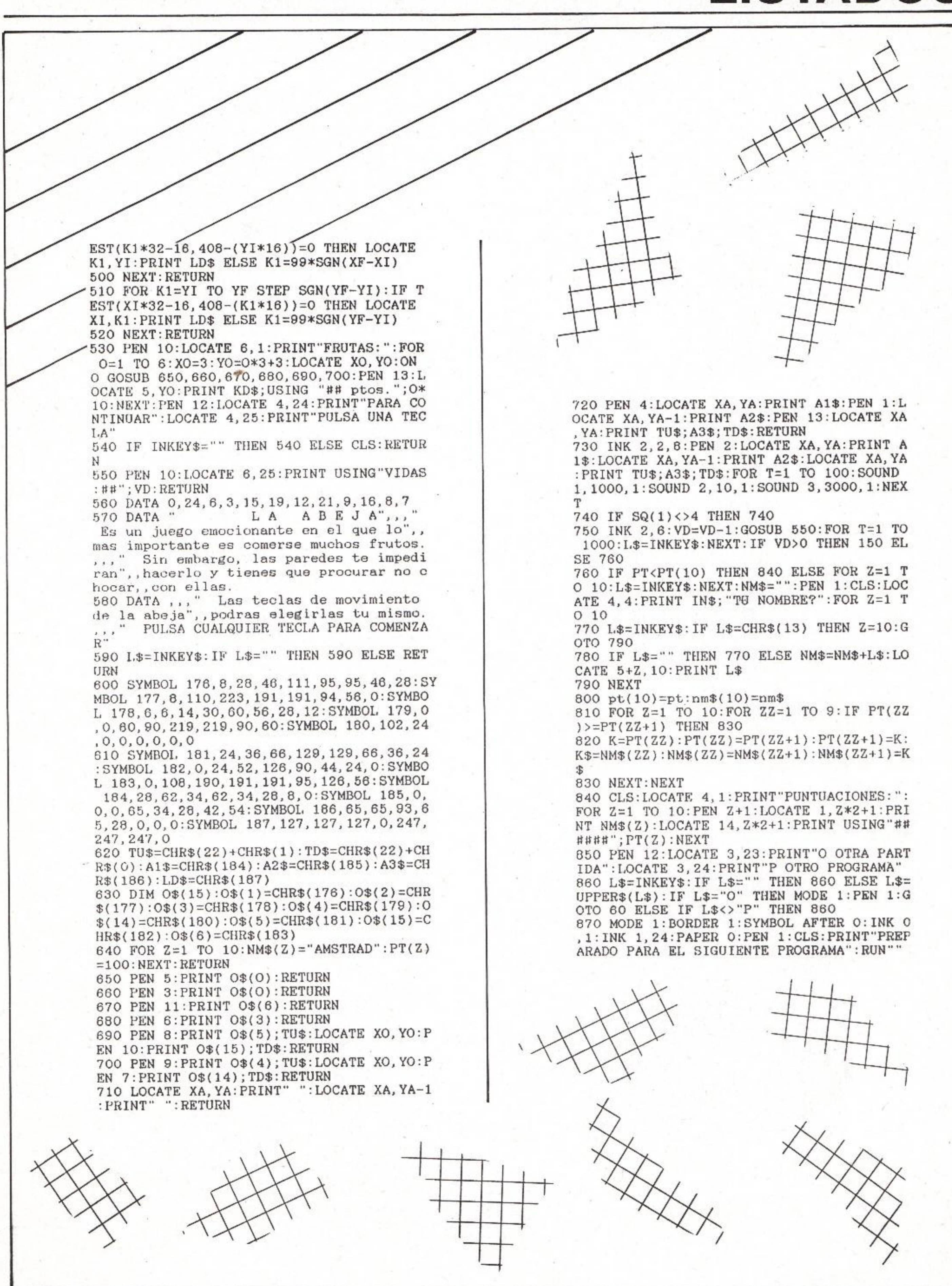


El "PHASOR ONE" de U.S. GOLD distribuido en España por ERBE, renuncia a la pretensión de ser utilizado con una sola mano y ofrece un diseño más cómodo de sujetar que los Joysticks clásicos, se maneja con una mano que al mismo tiempo controla el botón de disparo, dejándonos la otra libre para accionar su sensible palanca de control de movimientos, cuya seguridad y precisión son inmejorables gracias a sus microswitches, que han venido a sustituir a las tradicionales y poco fiables membranas encargadas de realizar los contactos eléctricos.

"LA ABEJA"




```
10 '      <<< L A    A B E J A >>>
20 '
30 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2,8:PAP
ER 0:PEN 1:CLS:SPEED INK 5,5:LOCATE 3,12
:PRINT"L A   A B E J A":FOR T=1 TO 2000:
NEXT
40 MODE 1:BORDER 0:SPEED INK 50,50:SYMBO
L AFTER 0:RESTORE 560:FOR Z=0 TO 11:READ
 C:INK Z,C:NEXT:INK 12,2,8:INK 13,6,26:P
APER 0:PEN 1:CLS:FOR Z=1 TO 22:READ E$:L
OCATE 1,Z:PRINT E$:SOUND 1,100,5:NEXT:SO
UND 1,500,10:GOSUB 600
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 CLS:IN$=CHR$(174):J$=STRING$(39,32):L
OCATE 2,5:PRINT"DEFINICION DE LAS TECLAS
 DE JUEGO:":LOCATE 1,7:PRINT IN$;"PARA S
UBIR LA ABEJA?":GOSUB 590:S$=L$:LOCATE 1
,7:PRINT J$:LOCATE 1,7:PRINT "PARA SUBIR
 ";S$
70 LOCATE 1,9:PRINT IN$;"PARA BAJAR LA A
BEJA?":GOSUB 590:B$=L$:LOCATE 1,9:PRINT
J$:LOCATE 1,9:PRINT "PARA BAJAR ";B$
80 LOCATE 1,11:PRINT IN$;"PARA LLEVAR A
LA DERECHA A LA ABEJA?":GOSUB 590:D$=L$:
LOCATE 1,11:PRINT J$:LOCATE 1,11:PRINT "
PARA LA DERECHA ";D$
90 LOCATE 1,13:PRINT IN$;"PARA LLEVAR A
LA IZQUIERDA A LA ABEJA?":GOSUB 590:I$=L
$:LOCATE 1,13:PRINT J$:LOCATE 1,13:PRINT
 "PARA LA IZQUIERDA ";I$
100 LOCATE 1,15:PRINT IN$;"PARA ABANDONA
R EL JUEGO?":GOSUB 590:AB$=L$:LOCATE 1,1
5:PRINT J$:LOCATE 1,15:PRINT "PARA ABAND
ONAR EL JUEGO ";AB$
110 LOCATE 1,18:PRINT IN$;"NIVEL DE JUEG
O? (1 DIFICIL - 5 FACIL)":GOSUB 590:VNJ=
VAL(L$):IF VNJ<1 OR VNJ>5 THEN 110 ELSE
LOCATE 1,18:PRINT J$:LOCATE 1,18:PRINT"N
IVEL";VNJ
120 LOCATE 1,23:PRINT"SI ESTAS DE ACUERD
O CON ESTAS TECLAS     PULSA S SINO PULSA
 CUALQUIER OTRA TECLA"
130 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 130 ELSE IF
L$<>"S" AND L$<>"s" THEN 60
140 NJ=VNJ*10:PT=0:NV=1:VD=5:KD$=STRING$
(4,46)
150 MODE 0:SPEED INK 50,50:GOSUB 530:FT=`
-1
160 LL$=STRING$(20,LD$):PEN 2:LOCATE 1,2
:PRINT LL$:LOCATE 1,24:PRINT LL$:FOR Z=3
 TO 23:LOCATE 1,Z:PRINT LD$:LOCATE 20,Z:
PRINT LD$:NEXT
170 GOSUB 450:GOSUB 550
180 RANDOMIZE TIME:FOR Z=1 TO NV*10 STEP
 NV:O=INT(Z/10+1):IF O>6 THEN O=6
190 XO=INT(RND*18+2):YO=INT(RND*21+3):IF
 TEST(XO*32-16,408-(YO*16))<>0 THEN 190
200 LOCATE XO,YO:ON O GOSUB 650,660,670,
680,690,700
210 NEXT:PEN 2:FOR Z=1 TO INT(NV/5+1):GO
SUB 460:NEXT:YA=4
220 FOR XI=2 TO 19:IF TEST(XI*32-16,408-
(YA*16))=0 AND TEST(XI*32-16,408-((YA+1)
*16))=0 AND TEST(XI*32-16,411-(YA*16))=0
 AND TEST(XI*32-16,411-((YA+1)*16))=0 TH
EN XA=XI:XI=20
230 NEXT:IF XI=20 THEN YA=YA+1:GOTO 220
240 SPEED INK 2,2:SX=1:SY=0:GOSUB 720:FO
R T=1000 TO 10 STEP -5:SOUND 1,T,1:SOUND
 2,T+10,1:NEXT
250 IF SQ(1)<>4 THEN 250
260 L$=INKEY$:IF L$=AB$ THEN 760
270 FOR T=1 TO NJ:NEXT
280 IF L$=S$ THEN SY=-1:SX=0
290 IF L$=B$ THEN SY=1:SX=0
300 IF L$=D$ THEN SX=1:SY=0
310 IF L$=I$ THEN SX=-1:SY=0
320 TO=TEST((XA+SX)*32-16,412-((YA+SY)*1
6)):T1=TEST((XA+SX)*32-16,412-((YA+SY-1)
*16)):IF TO=2 OR T1=2 THEN 730
330 TO=TEST((XA+SX)*32-16,408-((YA+SY)*1
6)):T1=TEST((XA+SX)*32-16,408-((YA+SY-1)
*16)):IF TO<>0 AND TO<>4 OR T1<>0 AND T1
<>4 THEN GOSUB 380:IF TO=T1 THEN GOSUB 3
80
340 SOUND 1,500,3:GOSUB 710:XA=XA+SX:YA=
YA+SY:SOUND 2,10,3:GOSUB 720:IF FT<10 TH
EN 260
350 FOR T=1000 TO 10 STEP -10:SOUND 1,T,
3,15:SOUND 2,T+100,2,12:SOUND 3,T+500,1,
10:NEXT
360 IF SQ(1)<>4 THEN 360
370 NV=NV+1:FOR Z=1 TO 100:L$=INKEY$:NEX
T:GOTO 150
380 IF TO=5 OR T1=5 THEN PT=PT+10:GOSUB
450
390 IF TO=3 OR T1=3 THEN PT=PT+20:GOSUB
450
400 IF TO=6 OR T1=6 THEN PT=PT+40:GOSUB
450
410 IF TO=9 OR T1=9 THEN PT=PT+60:GOSUB
450
420 IF TO=10 OR T1=10 THEN PT=PT+50:GOSU
B 450
430 IF TO=11 OR T1=11 THEN PT=PT+30:GOSU
B 450
440 RETURN
450 PEN 10:LOCATE 4,1:PRINT USING"PUNTOS
: #####";PT:SOUND 1,50,3:FT=FT+1:RETURN
460 PEN 2:RANDOMIZE TIME:KD=RND:XI=INT(R
ND*16)+3:XF=INT(RND*16)+3:YI=INT(RND*19+
4):YF=INT(RND*19+4)
470 IF ABS(XF-XI)>12 OR ABS(YF-YI)>14 TH
EN 460 ELSE IF KD>0.5 THEN 510
480 IF ABS(XF-XI)<2 OR ABS(YF-YI)<2 OR T
EST(XI*32-16,408-(YI*16))<>0 THEN 460
490 FOR K1=XI TO XF STEP SGN(XF-XI):IF T
```



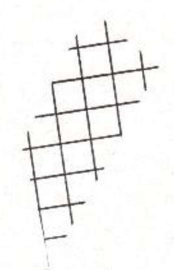
```
EST(K1*32-16,408-(YI*16))=0 THEN LOCATE
K1,YI:PRINT LD$ ELSE K1=99*SGN(XF-XI)
500 NEXT:RETURN
510 FOR K1=YI TO YF STEP SGN(YF-YI):IF T
EST(XI*32-16,408-(K1*16))=0 THEN LOCATE
XI,K1:PRINT LD$ ELSE K1=99*SGN(YF-YI)
520 NEXT:RETURN
530 PEN 10:LOCATE 6,1:PRINT"FRUTAS:":FOR
 O=1 TO 6:XO=3:YO=O*3+3:LOCATE XO,YO:ON
O GOSUB 650,660,670,680,690,700:PEN 13:L
OCATE 5,YO:PRINT KD$;USING "## ptos.";O*
10:NEXT:PEN 12:LOCATE 4,24:PRINT"PARA CO
NTINUAR":LOCATE 4,25:PRINT"PULSA UNA TEC
LA"
540 IF INKEY$="" THEN 540 ELSE CLS:RETUR
N
550 PEN 10:LOCATE 6,25:PRINT USING"VIDAS
:##";VD:RETURN
560 DATA 0,24,6,3,15,19,12,21,9,16,8,7
570 DATA "            L A   A B E J A",,,"
 Es un juego emocionante en el que lo",,
mas importante es comerse muchos frutos.
,,,"  Sin embargo, las paredes te impedi
ran",,hacerlo y tienes que procurar no c
hocar,,con ellas.
580 DATA ,,,"  Las teclas de movimiento
de la abeja",,podras elegirlas tu mismo.
,,,"  PULSA CUALQUIER TECLA PARA COMENZA
R"
590 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 590 ELSE RET
URN
600 SYMBOL 176,8,28,46,111,95,95,46,28:SY
MBOL 177,8,110,223,191,191,94,56,0:SYMBO
L 178,6,6,14,30,60,56,28,12:SYMBOL 179,0
,0,60,90,219,219,90,60:SYMBOL 180,102,24
,0,0,0,0,0,0
610 SYMBOL 181,24,36,66,129,129,66,36,24
:SYMBOL 182,0,24,52,126,90,44,24,0:SYMBO
L 183,0,108,190,191,191,95,126,56:SYMBOL
 184,28,62,34,62,34,28,8,0:SYMBOL 185,0,
0,0,65,34,28,42,54:SYMBOL 186,65,65,93,6
5,28,0,0,0:SYMBOL 187,127,127,127,0,247,
247,247,0
620 TU$=CHR$(22)+CHR$(1):TD$=CHR$(22)+CH
R$(0):A1$=CHR$(184):A2$=CHR$(185):A3$=CH
R$(186):LD$=CHR$(187)
630 DIM O$(15):O$(1)=CHR$(176):O$(2)=CHR
$(177):O$(3)=CHR$(178):O$(4)=CHR$(179):O
$(14)=CHR$(180):O$(5)=CHR$(181):O$(15)=C
HR$(182):O$(6)=CHR$(183)
640 FOR Z=1 TO 10:NM$(Z)="AMSTRAD":PT(Z)
=100:NEXT:RETURN
650 PEN 5:PRINT O$(O):RETURN
660 PEN 3:PRINT O$(O):RETURN
670 PEN 11:PRINT O$(6):RETURN
680 PEN 6:PRINT O$(3):RETURN
690 PEN 8:PRINT O$(5);TU$:LOCATE XO,YO:P
EN 10:PRINT O$(15);TD$:RETURN
700 PEN 9:PRINT O$(4);TU$:LOCATE XO,YO:P
EN 7:PRINT O$(14);TD$:RETURN
710 LOCATE XA,YA:PRINT" ":LOCATE XA,YA-1
:PRINT" ":RETURN
720 PEN 4:LOCATE XA,YA:PRINT A1$:PEN 1:L
OCATE XA,YA-1:PRINT A2$:PEN 13:LOCATE XA
,YA:PRINT TU$;A3$;TD$:RETURN
730 INK 2,2,8:PEN 2:LOCATE XA,YA:PRINT A
1$:LOCATE XA,YA-1:PRINT A2$:LOCATE XA,YA
:PRINT TU$;A3$;TD$:FOR T=1 TO 100:SOUND
1,1000,1:SOUND 2,10,1:SOUND 3,3000,1:NEX
T
740 IF SQ(1)<>4 THEN 740
750 INK 2,6:VD=VD-1:GOSUB 550:FOR T=1 TO
 1000:L$=INKEY$:NEXT:IF VD>0 THEN 150 EL
SE 760
760 IF PT<PT(10) THEN 840 ELSE FOR Z=1 T
O 10:L$=INKEY$:NEXT:NM$="":PEN 1:CLS:LOC
ATE 4,4:PRINT IN$;"TU NOMBRE?":FOR Z=1 T
O 10
770 L$=INKEY$:IF L$=CHR$(13) THEN Z=10:G
OTO 790
780 IF L$="" THEN 770 ELSE NM$=NM$+L$:LO
CATE 5+Z,10:PRINT L$
790 NEXT
800 pt(10)=pt:nm$(10)=nm$
810 FOR Z=1 TO 10:FOR ZZ=1 TO 9:IF PT(ZZ
)>=PT(ZZ+1) THEN 830
820 K=PT(ZZ):PT(ZZ)=PT(ZZ+1):PT(ZZ+1)=K:
K$=NM$(ZZ):NM$(ZZ)=NM$(ZZ+1):NM$(ZZ+1)=K
$
830 NEXT:NEXT
840 CLS:LOCATE 4,1:PRINT"PUNTUACIONES:":
FOR Z=1 TO 10:PEN Z+1:LOCATE 1,Z*2+1:PRI
NT NM$(Z):LOCATE 14,Z*2+1:PRINT USING"##
####";PT(Z):NEXT
850 PEN 12:LOCATE 3,23:PRINT"O OTRA PART
IDA":LOCATE 3,24:PRINT"P OTRO PROGRAMA"
860 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 860 ELSE L$=
UPPER$(L$):IF L$="O" THEN MODE 1:PEN 1:G
OTO 60 ELSE IF L$<>"P" THEN 860
870 MODE 1:BORDER 1:SYMBOL AFTER 0:INK 0
,1:INK 1,24:PAPER 0:PEN 1:CLS:PRINT"PREP
ARADO PARA EL SIGUIENTE PROGRAMA":RUN""
```

C R A S H

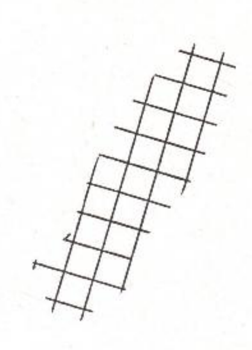


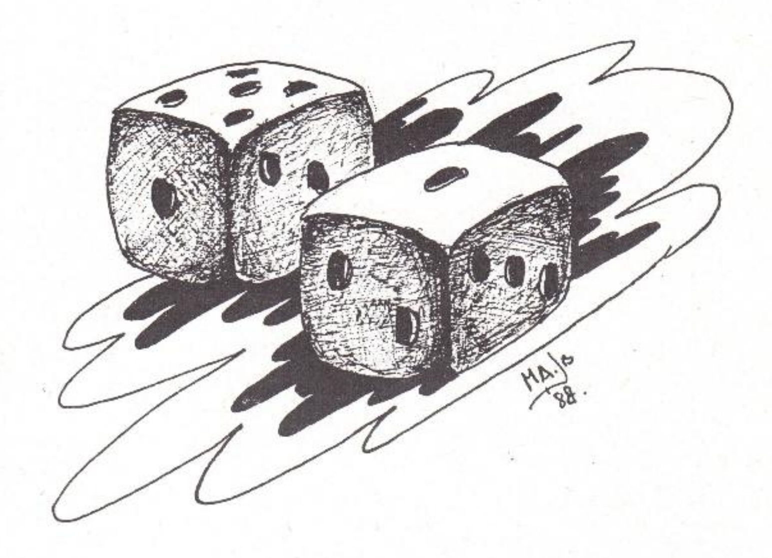

```
10 '    <<< C R A S H >>>
20 '
30 SYMBOL AFTER 0:MODE 0:BORDER 0:RESTOR
E 9100:FOR Z=0 TO 11:READ C:INK Z,C:NEXT
:INK 12,6,26:SPEED INK 3,3:PAPER 0:PEN 1
:CLS
40 FOR Z=1 TO 12:PEN Z:LOCATE 6,12:PRINT
"C R A S H":SOUND 1,Z*100,20:SOUND 2,z*2
00,20
50 IF SQ(1)<>4 THEN 50
60 NEXT:GOSUB 9500:PEN 1:MODE 1:RESTORE
9000:FOR Z=1 TO 24:READ f$:LOCATE 1,Z:PR
INT f$:NEXT:PT=0:VD=5
70 IF INKEY$="" THEN 70
80 MODE 1:GOSUB 8500:LOCATE 39,23:PRINT
e$:LOCATE 39,24:PRINT e$
90 GOSUB 8900:GOSUB 8800:xx=2:yy=5:tp=22
:AX=1:GOSUB 8510:' estancia 1
100 xs=2:ys=3:SS$="D":GOSUB 5000:GOSUB 8
700
110 OB=1:GOSUB 1000
120 CLS:GOSUB 8500:LOCATE 39,10:PRINT E$
:LOCATE 39,11:PRINT E$:GOSUB 8900:GOSUB
8800:XX=10:YY=19:TP=1:AX=-1:GOSUB 8510:X
X=10:YY=19:TP=16:AX=1:GOSUB 8510:XX=38:Y
Y=12:TP=23:AX=-1:GOSUB 8510:XS=2:YS=23:S
S$="D":GOSUB 5000:GOSUB 8700:OB=4:GOSUB
1000
130 CLS:GOSUB 8500:LOCATE 39,10:PRINT E$
:LOCATE 39,11:PRINT E$:GOSUB 8900:GOSUB
8800:XX=2:YY=12:TP=20:AX=1:GOSUB 8510:XX
=38:TP=20:YY=12:AX=-1:GOSUB 8510:XS=2:YS
=10:SS$="D":GOSUB 5000:GOSUB 8700:OB=7:G
OSUB 1000
140 CLS:GOSUB 8500:LOCATE 39,23:PRINT E$
:LOCATE 39,24:PRINT E$:GOSUB 8900:GOSUB
8800:XX=2:YY=12:TP=20:AX=1:GOSUB 8510:FO
R Y=20 TO 24:LOCATE 5,Y:PRINT STRING$(29
,172):NEXT:XX=34:YY=20:TP=39:AX=1:GOSUB
8510
150 XS=2:YS=10:SS$="D":GOSUB 5000:GOSUB
8700:OB=10:GOSUB 1000
160 CLS:GOSUB 8500:LOCATE 39,23:PRINT E$
:LOCATE 39,24:PRINT E$:GOSUB 8900:GOSUB
8800:FOR XX=4 TO 37:IF RND<0.5 THEN LOCA
TE XX,24:PRINT LD$
170 NEXT:XS=2:YS=23:SS$="D":GOSUB 5000:G
OSUB 8700:OB=13:GOSUB 1000
180 CLS:GOSUB 8500:LOCATE 39,22:PRINT "F
":LOCATE 39,23:PRINT "I":LOCATE 39,24:PR
INT"N":GOSUB 8900:GOSUB 8800:XX=20:YY=10
:TP=5:AX=-1:GOSUB 8510:XX=20:YY=10:TP=35
:AX=1:GOSUB 8510:XS=2:YS=23:SS$="D":GOSU
B 5000:GOSUB 8700:OB=16:FI=1:GOSUB 1000
999 GOTO 999
1000 L$=INKEY$:IF L$<>"" THEN L$=UPPER$(
L$):GOSUB 7000:ELSE 1200
1010 IF L$="Q" AND T2=1 AND T1=0 AND ES=
0 THEN GOSUB 5100:XS=XS-1:SS$="I":GOSUB
5000:GOTO 1100
1020 IF L$="W" AND T4=1 AND T3=0 AND ES=
0 THEN GOSUB 5100:XS=XS+1:SS$="D":GOSUB
5000:GOTO 1100
1030 IF L$="A" AND T2=0 AND T1=0 AND ES=
0 THEN GOSUB 5100:XS=XS-1:YS=YS+1:SS$="I
":GOSUB 5000 ELSE IF L$="A" AND T1=1 AND
 T5=0 AND ES=0 THEN GOSUB 5100:XS=XS-1:Y
S=YS-1:SS$="I":GOSUB 5000
1035 IF L$="A" THEN 1100
1040 IF L$="S" AND T4=0 AND T3=0 AND ES=
0 THEN GOSUB 5100:XS=XS+1:YS=YS+1:SS$="D
":GOSUB 5000 ELSE IF L$="S" AND T3=1 AND
 T6=0 AND ES=0 THEN GOSUB 5100:XS=XS+1:Y
S=YS-1:SS$="D":GOSUB 5000
1045 IF L$="S" THEN 1100
1050 IF L$="O" AND ES=0 THEN GOSUB 7200:
PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 2:FOR Y=YS-1
TO TES STEP -1:LOCATE XS,Y:PRINT ES$:SOU
ND 1,1000,1:SOUND 2,1500,1:NEXT:PRINT CH
R$(22);CHR$(0):PEN 1:ES=1
```

```
1055 IF QES=1 THEN QES=0:ES=0
1060 IF L$="P" AND YS>3 AND ES=1 THEN E$
=ES$:GOSUB 5100:E$=CHR$(32):YS=YS-1:GOSU
B 5000 ELSE IF L$="P" THEN GOSUB 5100:GO
SUB 7300:GOSUB 5000:ES=0
1100 K=0:FOR Z=1 TO 7:IF XS=XP(Z) AND (Y
S=YP(Z) OR YS+1=YP(Z)) THEN K=Z:Z=9
1110 NEXT:IF K<>0 THEN LOCATE XP(K),YP(K
):PRINT E$:GOSUB 5000:KP(K)=0:YP(K)=0:PT
=PT+100:GOSUB 8800
1120 IF K<>0 AND ES=1 THEN GOSUB 5100:GO
SUB 7300:GOSUB 5000:ES=0
1150 IF XS=39 THEN 3000
1200 PEN 3:IF XO=0 THEN XO=INT(RND*37+2)
:YO=4:O=INT(RND(TIME)*3+OB):IF XO=XP(1)
OR XO=XP(2) OR XO=XP(3) OR XO=XP(4) OR X
O=XP(5) OR XO=XP(6) OR XO=XP(7) THEN XO=
0:GOTO 1200 ELSE LOCATE XO,YO:PRINT O$(O
)
1210 LOCATE XO,YO:PRINT E$:YO=YO+2:T=TES
T(XO*16-8,400-(YO*16-12)):IF T=1 AND XO<
>XS OR YO>24 THEN XO=0:GOTO 1000
1220 LOCATE XO,YO:PRINT O$(O):IF XO=XS A
ND (YO=YS OR YO=YS+1) THEN 2000
1230 PEN 1:GOTO 1000
2000 FOR Z=500 TO 1000 STEP 10:SOUND 1,Z
,2:SOUND 2,Z+100,2:NEXT
2005 IF SQ(1)<>4 THEN 2005
2010 SOUND 1,1000,5
2015 VD=VD-1:IF VD<1 THEN 2100
2020 LOCATE 26,1:PRINT STRING$(13,32):GO
SUB 8900:GOSUB 5000:XO=0:GOTO 1000
2100 LOCATE 7,12:PRINT"SE TE TERMINARON
LAS VIDAS":FOR Z=1 TO 3000:NEXT
2110 CLS:PEN 1:LOCATE 3,5:PRINT"HAS OBTE
NIDO";PT;"PUNTOS":LOCATE 3,10:PRINT"PARA
 OTRA PARTIDA PULSA LA TECLA P":LOCATE 3
,12:PRINT"PARA OTRO PROGRAMA PULSA LA TE
CLA F"
2120 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 2120 ELSE L
$=UPPER$(L$):IF L$="P" THEN RUN ELSE IF
L$="F" THEN 10000
2130 GOTO 2110
3000 XO=0:INK 1,26,6:FOR Z=300 TO 10 STE
P -10:SOUND 1,Z,2:SOUND 2,Z+10,2:NEXT:IN
K 1,26:PEN 3
3010 IF SQ(1)<>4 THEN 3010
3015 IF FI<>0 THEN 3500
3020 LOCATE 1,25:PRINT"PASAMOS A LA SIGU
IENTE ESTANCIA (S/N)"
3030 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 3030 ELSE L
$=UPPER$(L$):IF L$="N" THEN LOCATE 1,25:
PEN 1:PRINT STRING$(39,172):GOTO 1000
3040 IF L$="S" THEN RETURN
3050 GOTO 3030
3500 LOCATE 12,25:PRINT"FIN DE LA AVENTU
RA":FOR T=1 TO 3000:NEXT:GOTO 2110
5000 LOCATE xs,ys:IF ss$="D" THEN PRINT
SD1$ ELSE PRINT SI1$
5010 LOCATE XS,YS+1:IF SS$="D" THEN PRIN
T SD2$ ELSE PRINT SI2$
5020 RETURN
5100 PEN 2:LOCATE xs,ys:PRINT E$:LOCATE
XS,YS+1:PRINT E$:SOUND 1,100,1:PEN 1:RET
URN
7000 TX=XS-1:TY=YS+1:GOSUB 7100:T1=T:TY=
YS+2:GOSUB 7100:T2=T:TX=XS+1:GOSUB 7100:
T4=T:TY=YS+1:GOSUB 7100:T3=T:TY=YS:GOSUB
 7100:T6=T:TX=XS-1:GOSUB 7100:T5=T:RETUR
N
7100 T=TEST(TX*16-8,400-(TY*16-12)):RETU
RN
7200 K=0:FOR Z=1 TO 7:IF XS=XP(Z) THEN K
=Z:Z=9
7210 NEXT:IF Z=8 THEN TES=3 ELSE TES=YP(
K)+1
7230 IF YS-YP(K)=1 THEN LOCATE XP(K),YP(
K):PRINT E$:XP(K)=0:YP(K)=0:QES=1:PT=PT+
100:GOSUB 8800
7240 RETURN
7300 FOR Y=3 TO 25:IF TEST(XS*16-8,400-(
Y*16-12))=1 THEN J=Y:Y=99
7310 NEXT:YS=J-2:RETURN
8500 PEN 1:LOCATE 1,2:PRINT STRING$(39,1
72):LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,172):FO
R y=2 TO 25:LOCATE 1,y:PRINT ld$:LOCATE
39,y:PRINT ld$:NEXT:RETURN
8510 FOR y=yy TO 24:LOCATE xx,y:PRINT ld
$:NEXT:yy=yy+1:xx=xx+AX:IF xx<>tp THEN 8
510 ELSE RETURN
8700 FOR Z=1 TO 7
8710 XP=INT(RND*37+2.5):YP=INT(RND*21+3.
5):IF TEST(XP*16-8,400-((YP+1)*16-12))<>
0 THEN 8710
8715 FOR Y=1 TO Z:IF XP=XP(Y) THEN Y=99
8717 NEXT:IF Y=100 THEN 8710
8720 PEN 2:LOCATE XP,YP:PRINT PR$:XP(Z)=
XP:YP(Z)=YP:NEXT:PEN 1:RETURN
8800 PEN 3:SOUND 1,10,10,15:SOUND 2,100,
10:LOCATE 10,1:PRINT USING"####";pt:PEN
1:RETURN
8900 PEN 3:LOCATE 3,1:PRINT"PUNTOS:":LOC
ATE 20,1:PRINT"VIDAS:":FOR Z=1 TO VD:LOC
ATE 26+Z*2,1:PRINT SI1$:NEXT:PEN 1:RETUR
N
9000 DATA "               C R A S H",,"
 Es un juego en el que hay que tener",ne
rvios de acero para sobrevivir.,,"  El j
uego esta dividido en 6 estancias",en la
s que debes recoger las perlas.,"  Como
obstaculos tendras todo tipo de"
9010 DATA objetos que caeran a gran velo
cidad,desde cualquier punto.,"  El movim
iento en horizontal se realiza",con las
teclas Q (a la izquierda) y W,(a la dere
cha); subir o bajar escalones,con las te
clas A (a la izquierda) y S,(a la derech
a).
9020 DATA"  Para subir a por las perlas
debes",tender una escalera con la tecla
O y,subir por ella con la tecla P.,,"  E
l juego termina si recorres todas las",e
stancias o acabas con tus cinco vidas.,"
      QUE TENGAS MUCHA SUERTE!!!",
9030 DATA "  PULSA CUALQUIER TECLA PARA
COMENZAR"
9100 DATA 0,26,24,6,8,18,2,20,13,15,12,7
9500 SYMBOL 130,112,176,112,32,120,204,2
04,204:SYMBOL 131,220,120,48,48,48,48,11
2,240:SYMBOL 132,112,104,112,32,112,200,
204,204:SYMBOL 133,236,120,48,48,48,5
6,60:SI1$=CHR$(130):SI2$=CHR$(131):SD1$=
CHR$(132):SD2$=CHR$(133)
9510 SYMBOL 150,90,205,40,16,126,126,60,
24:SYMBOL 151,149,149,86,100,126,126,60,
24:SYMBOL 152,36,90,36,36,126,126,60,24:
SYMBOL 153,128,130,131,187,254,126,70,34
:SYMBOL 154,0,0,0,58,127,127,168,112:SYM
BOL 155,0,0,0,0,48,123,255,72
9520 SYMBOL 156,0,0,0,255,255,126,60,60:
SYMBOL 157,63,127,248,152,24,24,24,24:SY
MBOL 158,24,60,36,24,60,102,102,102:SYMB
OL 159,1,1,57,69,255,137,249,255:SYMBOL
160,255,253,135,133,135,133,255,66:SYMBO
L 161,0,0,255,171,213,171,213,255
9530 SYMBOL 162,0,0,0,0,0,3,252,112:SYMB
OL 163,0,0,0,0,248,248,255,248:SYMBOL 16
4,254,127,127,126,60,60,126,126:SYMBOL 1
65,16,40,168,254,239,40,40,16:SYMBOL 166
,31,4,14,153,250,188,37,126:SYMBOL 167,6
0,126,126,126,36,36,24,24
9540 SYMBOL 170,147,84,165,40,139,100,33
,149:EX$=CHR$(170):DIM O$(18):FOR Z=1 TO
 18:O$(Z)=CHR$(149+Z):NEXT
9550 SYMBOL 171,255,195,129,129,255,195,
129,129:SYMBOL 172,127,127,127,0,247,247
,247,0:SYMBOL 173,66,36,24,231,24,36,66,
0:es$=CHR$(171):ld$=CHR$(172):pr$=CHR$(1
73):e$=CHR$(32):RETURN
10000 BORDER 1:INK 0,1:PAPER 0:PEN 1:CLS
:PRINT"PREPARADO PARA EL SIGUIENTE PROGR
AMA":RUN""
```

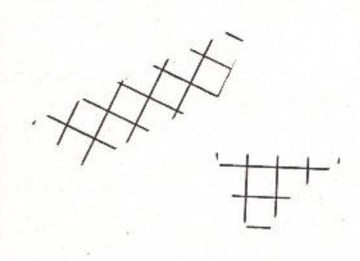
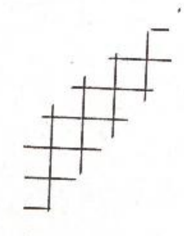
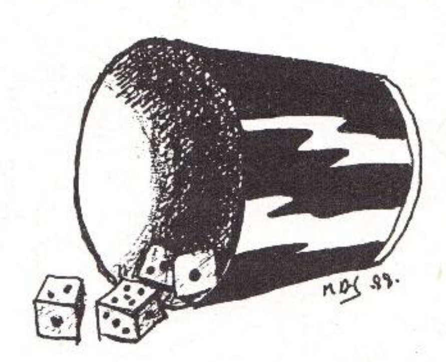


DADOS

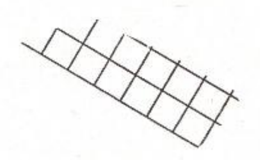




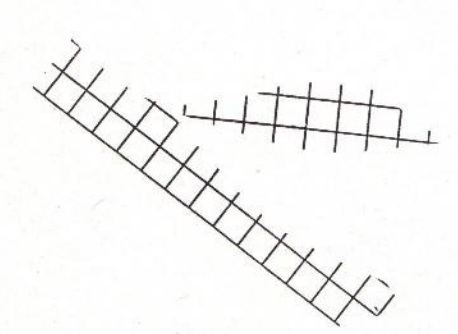
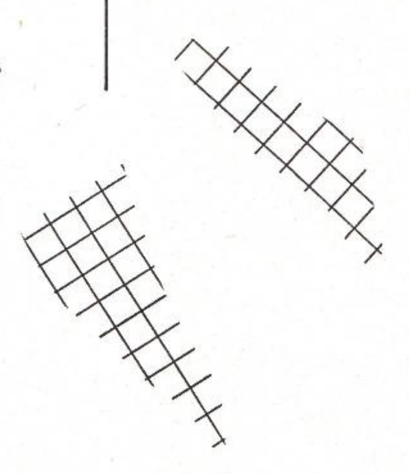
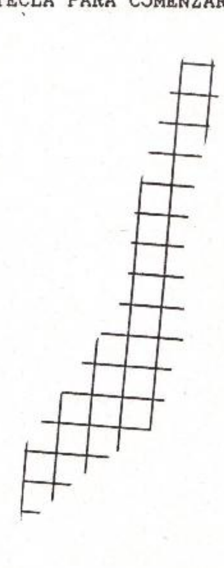
```
10 REM == DADOS ==
20 '
30 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,26:INK
 6,18,6:PEN 1:PAPER 0:BORDER 1:CLS
40 ENV 1,10,4,3,8,-4,3,3,-1,10,6,5,2,4,-
5,3
50 MODE 1:RESTORE 1070:FOR I=1 TO 17:REA
D X$:LOCATE 1,I:PRINT X$:NEXT I
60 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 60
70 MODE 0:SYMBOL 250,255,255,240,248,220
,206,199,195:SYMBOL 251,255,255,15,31,59
,115,227,195:SYMBOL 252,195,199,206,220,
248,240,255,255:SYMBOL 253,195,227,115,5
9,31,15,255,255
80 WINDOW #1,1,10,2,18:WINDOW #2,1,20,20
,24:PAPER #1,0:WINDOW #3,13,20,14,19:PEN
 #1,1:PAPER #2,3:PEN #2,2:CLS#1:PAPER #3
,0
90 CLS:INPUT "Cual es tu nombre ";n$
100 IF LEN(n$)>9 THEN 90 ELSE CLS
110 PEN 2:LOCATE 12,4:PRINT N$:LOCATE 12
,6:PRINT 0:LOCATE 12,8:PRINT"AMSTRAD":LO
CATE 12,10:PRINT 0
120 su=0:x=RND:IF x<0.5 THEN am=0:GOTO 9
40
130 am=1:GOTO 880
140 SOUND 1,956,30,7,,,1:SOUND 1,38,40,6
:IF cs=1 THEN RESTORE 1000
150 IF cs=2 THEN RESTORE 1010
160 IF cs=3 THEN RESTORE 1020
170 IF cs=4 THEN RESTORE 1030
180 IF cs=5 THEN RESTORE 1040
190 IF cs=6 THEN RESTORE 1050
200 FOR i=0 TO 5:READ x$:d$(i)=x$:NEXT i
210 LOCATE #1,2,2:PRINT #1,"SUMA:";su:LO
CATE #1,2,4:PRINT #1,CHR$(250);:FOR i=1
TO 7:PRINT #1,CHR$(208);:NEXT i:PRINT #1
,CHR$(251)
220 LOCATE #1,2,5:PRINT #1,CHR$(211);CHR
$(205);"  ";d$(0);"  ";CHR$(204);CHR$(20
9)
230 LOCATE #1,2,6:PRINT #1,CHR$(211);" "
;CHR$(205);"   ";CHR$(204);" ";CHR$(209)
240 LOCATE #1,2,7:PRINT #1,CHR$(211);"
";CHR$(135);CHR$(131);CHR$(139);"  ";CHR
$(209)
250 LOCATE #1,2,8:PRINT #1,CHR$(211);d$(
1);" ";CHR$(133);d$(2);CHR$(138);" ";d$(
3);CHR$(209)
260 LOCATE #1,2,9:PRINT #1,CHR$(211);"
";CHR$(141);CHR$(140);CHR$(142);"  ";CHR
$(209)
270 LOCATE #1,2,10:PRINT #1,CHR$(211);"
";CHR$(204);"   ";CHR$(205);" ";CHR$(209
)
280 LOCATE #1,2,11:PRINT #1,CHR$(211);CH
R$(204);"  ";d$(4);"  ";CHR$(205);CHR$(2
09)
290 LOCATE #1,2,12:PRINT #1,CHR$(252);:F
OR i=1 TO 7:PRINT #1,CHR$(210);:NEXT i:P
RINT #1,CHR$(253)
300 LOCATE #1,5,15:PRINT #1,CHR$(150);CH
R$(154);CHR$(156)
310 LOCATE #1,5,16:PRINT #1,CHR$(149);d$
(5);CHR$(149)
320 LOCATE #1,5,17:PRINT #1,CHR$(147);CH
R$(154);CHR$(153)
330 RETURN
340 CLS#2:LOCATE #2,4,3:PRINT#2,"COJO LA
 CARA:";CE:FOR I=1 TO 3000:NEXT I:RETURN
350 IF su<21 THEN GOTO 940
360 IF su=21 THEN ga=ga+1:LOCATE 12,10:P
RINT ga:x$="PERDISTE":GOTO 410
370 IF SU>21 THEN gu=gu+1:LOCATE 12,6:PR
INT gu:x$="GANASTE":GOTO 410
380 IF su<21 THEN GOTO 880
390 IF su>21 THEN ga=ga+1:LOCATE 12,10:P
RINT ga:x$="PERDISTE":GOTO 410
400 IF SU=21 THEN gu=gu+1:LOCATE 12,6:PR
INT gu:x$="GANASTE":GOTO 410
410 PEN #3,6:FOR I=1 TO 6:LOCATE #3,1,I:
PRINT#3,X$:NEXT I:RESTORE 1060:FOR I=1 T
O 16:READ J:SOUND 1,J,25,7,1,,1:NEXT I:F
OR I=1 TO 1500:NEXT
420 PEN #3,3:CLS #3:LOCATE #3,1,2:PRINT
#3,"1:OTRA":LOCATE #3,1,5:PRINT #3,"2:FI
N"
430 D$=INKEY$:IF D$="1" THEN 440 ELSE IF
 D$="2" THEN 990 ELSE 430
440 CLS #3:SU=0:IF AM=1 THEN AM=0:GOTO 9
30
450 IF AM=0 THEN AM=1:GOTO 880
460 CLS #2:IF CS=1 OR CS=6 THEN X$="2  3
  4  5" ELSE IF CS=2 OR CS=5 THEN X$="1
 3  4  6" ELSE X$="1  2  5  6"
470 LOCATE#2,4,2:PRINT#2,"QUE CARA COJES
":LOCATE#2,6,4:PRINT#2,X$
```

```
480 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 480 ELSE IF
D$<>MID$(X$,1,1) AND D$<>MID$(X$,4,1) AN
D D$<>MID$(X$,7,1) AND D$<>MID$(X$,10,1)
 THEN 480
490 ce=VAL(d$):RETURN
500 IF cs=1 OR cs=6 THEN ce=2 ELSE ce=1
510 RETURN
520 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=1 ELSE ce=2
530 RETURN
540 IF cs=3 OR cs=4 THEN ce=1 ELSE ce=3
550 RETURN
560 IF cs=3 OR cs=4 THEN ce=2 ELSE ce=4
570 RETURN
580 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=2 ELSE ce=5
590 RETURN
600 IF cs=1 OR cs=6 THEN ce=3 ELSE ce=6
610 RETURN
620 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=3 ELSE ce=2
630 RETURN
640 IF cs=3 OR cs=4 THEN ce=1 ELSE ce=4
650 RETURN
660 IF cs=1 OR cs=6 THEN ce=2 ELSE ce=1
670 RETURN
680 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=1 ELSE ce=5
690 RETURN
700 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=3 ELSE ce=2
710 RETURN
720 IF cs=3 OR cs=4 THEN ce=1 ELSE ce=3
730 RETURN
740 IF cs=3 OR cs=4 THEN ce=1 ELSE ce=4
750 RETURN
760 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=1 ELSE ce=5
770 RETURN
780 IF cs=1 OR cs=6 THEN ce=3 ELSE ce=6
790 RETURN
800 IF cs=2 OR cs=5 THEN ce=3 ELSE ce=2
810 RETURN
820 IF cs=1 OR cs=2 THEN ce=4 ELSE ce=1
830 RETURN
840 IF cs=1 THEN ce=24 ELSE ce=1
850 RETURN
860 ce=1:RETURN
870 ce=2:RETURN
880 CLS #1:IF su<>0 THEN 910
890 x=RND:IF x>0.5 THEN ce=3 ELSE ce=4
900 GOTO 920
910 ON SU GOSUB 870,860,840,820,800,780,
760,740,720,700,680,660,640,620,600,580,
560,540,520,500
920 cs=ce:su=su+cs:GOSUB 140:GOSUB 340:G
OTO 350
930 CLS #1
940 IF su<>0 THEN 970
950 CLS #2:LOCATE #2,4,2:PRINT#2,"QUE CA
RA COJES":LOCATE #2,3,4:PRINT #2,"1  2
3  4  5  6"
```

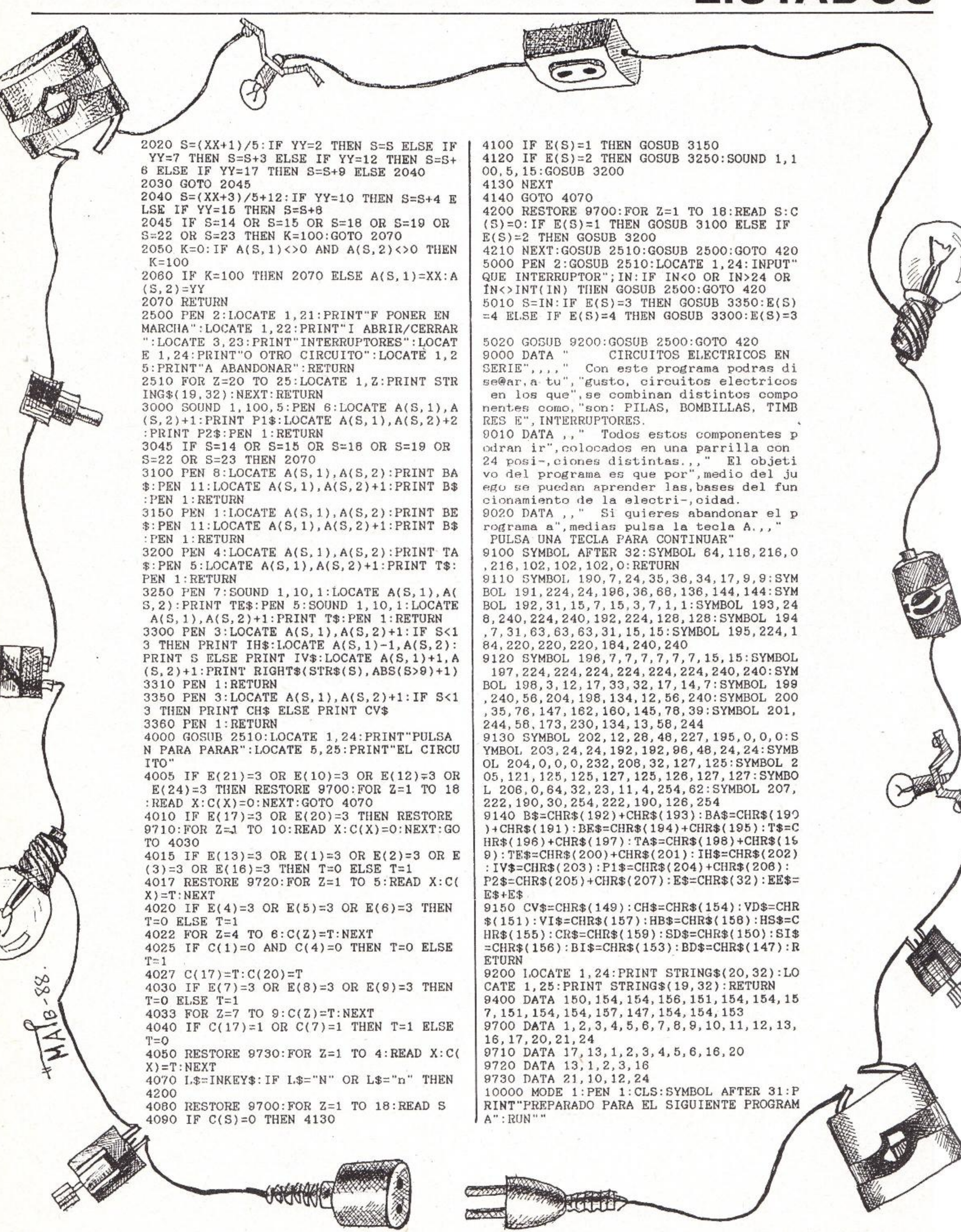


```
960 x$=INKEY$:IF x$<"1" OR x$>"6" THEN 9
60 ELSE ce=VAL(x$):GOTO 980
970 GOSUB 460:CLS #1:CLS #2
980 cs=ce:su=su+cs:GOSUB 140:FOR I=1 TO
2000:NEXT I:GOTO 380
990 MODE 1:RUN"
1000 DATA "3","2","1","5","4","6"
1010 DATA "3","6","2","1","4","5"
1020 DATA "6","2","3","5","1","4"
1030 DATA "1","2","4","5","6","3"
1040 DATA "4","6","5","1","3","2"
1050 DATA "4","2","6","5","3","1"
1060 DATA 358,319,284,284,284,253,284,35
8,426,426,379,358,358,379,426,379
1070 DATA "                  DADO 21",," E
l objetivo del presente juego es sumar",
"21 puntos con el dado que aparece en la
","pantalla, por turno se ha de ir volte
an-","do el dado sobre una de las cuatro
 caras"
1080 DATA"laterales sumandose la nueva c
ara supe-","rior.",," El que logre sumar
 21 gana, el que se","pase de 21 pierde.
",,,,,,"        PULSA TECLA PARA COMENZAR"
```

CIRCUITOS ELECTRICOS

```
10 '      << CIRCUITOS ELECTRICOS >>
20 '
30 BORDER 1:MODE 0:INK 0,1:INK 1,26,6:SP
EED INK 5,5:INK 2,24:INK 3,6:PAPER 0:PEN
 1:CLS:LOCATE 6,8:PRINT"CIRCUITOS":LOCAT
E 5,14:PRINT"ELECTRICOS":FOR T=1 TO 2000
:NEXT:INK 1,26:MODE 1
40 GOSUB 9100:RESTORE 9000:FOR Z=1 TO 25
:READ E$:LOCATE 1,Z:PRINT E$:SOUND 1,100
,2:NEXT:SOUND 1,200,5:GOSUB 9110
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 MODE 0:INK 4,8:INK 5,18:INK 6,2:INK 7
,20:INK 8,13:INK 9,15:INK 10,12:INK 11,7
:PEN 1:CLS
65 DIM A(24,2),C(25),E(25)
70 LOCATE 2,1:PRINT"CIRCUITO ELECTRICO"
80 PEN 2:FOR Y=3 TO 18 STEP 5:FOR X=2 TO
 17:LOCATE X,Y:PRINT CH$:NEXT:NEXT
90 FOR X=2 TO 17 STEP 15:FOR Y=3 TO 18:L
OCATE X,Y:PRINT CV$:NEXT:NEXT
100 PEN 9:CC=65:FOR Y=3 TO 18 STEP 5:FOR
 X=2 TO 17 STEP 5:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(
CC):CC=CC+1:NEXT:NEXT
110 pl$="N":sl$="O":pl=78:sl=79
180 GOSUB 9200:GOSUB 2000:IF K=100 THEN
150 ELSE E(S)=5:NP=S:GOSUB 3000
190 LOCATE 1,24:INPUT"CUANTAS BOMBILLAS"
;NB
200 GOSUB 9200:IF NB<0 OR NB>12 OR NB<>I
NT(NB) THEN 190
210 GOSUB 9200
220 FOR Z=1 TO NB
230 LOCATE 1,24:INPUT"DESDE LETRA ";PL$:
PL$=UPPER$(PL$):PL=ASC(PL$):IF PL<65 OR
PL>80 OR LEN(PL$)>1 THEN GOSUB 9200:GOTO
 230
240 LOCATE 1,25:INPUT"HASTA LETRA ";SL$:
SL$=UPPER$(SL$):SL=ASC(SL$):IF SL<65 OR
SL>80 OR LEN(SL$)>1 OR PL>SL THEN GOSUB
9200:GOTO 230
250 GOSUB 9200:GOSUB 2000:IF K=100 THEN
230 ELSE E(S)=1:GOSUB 3100:NEXT
260 LOCATE 1,24:INPUT"CUANTOS TIMBRES";N
T
270 GOSUB 9200:IF NT<0 OR NT>12 OR NT<>I
NT(NT) THEN 260
280 GOSUB 9200
290 FOR Z=1 TO NT
300 LOCATE 1,24:INPUT"DESDE LETRA ";PL$:
PL$=UPPER$(PL$):PL=ASC(PL$):IF PL<65 OR
PL>80 OR LEN(PL$)>1 THEN GOSUB 9200:GOTO
 300
310 LOCATE 1,25:INPUT"HASTA LETRA ";SL$:
SL$=UPPER$(SL$):SL=ASC(SL$):IF SL<65 OR
SL>80 OR LEN(SL$)>1 OR PL>SL THEN GOSUB
9200:GOTO 300
320 GOSUB 9200:GOSUB 2000:IF K=100 THEN
300 ELSE E(S)=2:GOSUB 3200:NEXT
330 LOCATE 1,24:PRINT"CUANTOS":INPUT"INT
ERRUPTORES";NI
340 GOSUB 9200:IF NI<0 OR NI>12 OR NI<>I
NT(NI) THEN 330
350 GOSUB 9200
360 FOR Z=1 TO NI
370 LOCATE 1,24:INPUT"DESDE LETRA ";PL$:
PL$=UPPER$(PL$):PL=ASC(PL$):IF PL<65 OR
PL>80 OR LEN(PL$)>1 THEN GOSUB 9200:GOTO
 370
380 LOCATE 1,25:INPUT"HASTA LETRA ";SL$:
SL$=UPPER$(SL$):SL=ASC(SL$):IF SL<65 OR
SL>80 OR LEN(SL$)>1 OR PL>SL THEN GOSUB
9200:GOTO 370
390 GOSUB 9200:GOSUB 2000:IF K=100 THEN
370 ELSE E(S)=3:GOSUB 3300
400 NEXT:PEN 2:RESTORE 9400:FOR Y=3 TO 1
8 STEP 5:FOR X=2 TO 17 STEP 5:READ A:LOC
ATE X,Y:PRINT CHR$(A):NEXT:NEXT
410 GOSUB 2500
420 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 420
430 L$=UPPER$(L$):SOUND 1,10,3
440 IF L$="A" THEN 10000
450 IF L$="O" THEN ERASE A,C,E:GOTO 60
460 IF L$="F" THEN 4000
470 IF L$="I" THEN 5000
480 GOTO 420
2000 IF PL<69 THEN R=64:YY=2 ELSE IF PL<
73 THEN R=68:YY=7 ELSE IF PL<77 THEN R=7
2:YY=12 ELSE R=76:YY=17
2010 XX=(PL-R)*5-1:IF ABS(PL-SL)<>1 THEN
 XX=XX-2:YY=YY+3
```

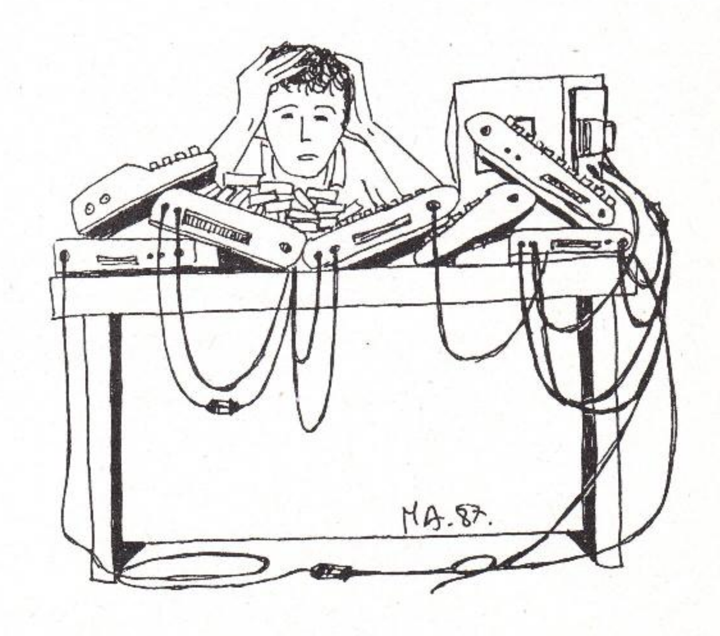


```
2020 S=(XX+1)/5:IF YY=2 THEN S=S ELSE IF
 YY=7 THEN S=S+3 ELSE IF YY=12 THEN S=S+
6 ELSE IF YY=17 THEN S=S+9 ELSE 2040
2030 GOTO 2045
2040 S=(XX+3)/5+12:IF YY=10 THEN S=S+4 E
LSE IF YY=15 THEN S=S+8
2045 IF S=14 OR S=15 OR S=18 OR S=19 OR
S=22 OR S=23 THEN K=100:GOTO 2070
2050 K=0:IF A(S,1)<>0 AND A(S,2)<>0 THEN
 K=100
2060 IF K=100 THEN 2070 ELSE A(S,1)=XX:A
(S,2)=YY
2070 RETURN
2500 PEN 2:LOCATE 1,21:PRINT"F PONER EN
MARCHA":LOCATE 1,22:PRINT"I ABRIR/CERRAR
":LOCATE 3,23:PRINT"INTERRUPTORES":LOCAT
E 1,24:PRINT"O OTRO CIRCUITO":LOCATE 1,2
5:PRINT"A ABANDONAR":RETURN
2510 FOR Z=20 TO 25:LOCATE 1,Z:PRINT STR
ING$(19,32):NEXT:RETURN
3000 SOUND 1,100,5:PEN 6:LOCATE A(S,1),A
(S,2)+1:PRINT P1$:LOCATE A(S,1),A(S,2)+2
:PRINT P2$:PEN 1:RETURN
3045 IF S=14 OR S=15 OR S=18 OR S=19 OR
S=22 OR S=23 THEN 2070
3100 PEN 8:LOCATE A(S,1),A(S,2):PRINT BA
$:PEN 11:LOCATE A(S,1),A(S,2)+1:PRINT B$
:PEN 1:RETURN
3150 PEN 1:LOCATE A(S,1),A(S,2):PRINT BE
$:PEN 11:LOCATE A(S,1),A(S,2)+1:PRINT B$
:PEN 1:RETURN
3200 PEN 4:LOCATE A(S,1),A(S,2):PRINT TA
$:PEN 5:LOCATE A(S,1),A(S,2)+1:PRINT T$:
PEN 1:RETURN
3250 PEN 7:SOUND 1,10,1:LOCATE A(S,1),A(
S,2):PRINT TE$:PEN 5:SOUND 1,10,1:LOCATE
 A(S,1),A(S,2)+1:PRINT T$:PEN 1:RETURN
3300 PEN 3:LOCATE A(S,1),A(S,2)+1:IF S<1
3 THEN PRINT IH$:LOCATE A(S,1)-1,A(S,2):
PRINT S ELSE PRINT IV$:LOCATE A(S,1)+1,A
(S,2)+1:PRINT RIGHT$(STR$(S),ABS(S>9)+1)
3310 PEN 1:RETURN
3350 PEN 3:LOCATE A(S,1),A(S,2)+1:IF S<1
3 THEN PRINT CH$ ELSE PRINT CV$
3360 PEN 1:RETURN
4000 GOSUB 2510:LOCATE 1,24:PRINT"PULSA
N PARA PARAR":LOCATE 5,25:PRINT"EL CIRCU
ITO"
4005 IF E(21)=3 OR E(10)=3 OR E(12)=3 OR
 E(24)=3 THEN RESTORE 9700:FOR Z=1 TO 18
:READ X:C(X)=0:NEXT:GOTO 4070
4010 IF E(17)=3 OR E(20)=3 THEN RESTORE
9710:FOR Z=1 TO 10:READ X:C(X)=0:NEXT:GO
TO 4030
4015 IF E(13)=3 OR E(1)=3 OR E(2)=3 OR E
(3)=3 OR E(16)=3 THEN T=0 ELSE T=1
4017 RESTORE 9720:FOR Z=1 TO 5:READ X:C(
X)=T:NEXT
4020 IF E(4)=3 OR E(5)=3 OR E(6)=3 THEN
T=0 ELSE T=1
4022 FOR Z=4 TO 6:C(Z)=T:NEXT
4025 IF C(1)=0 AND C(4)=0 THEN T=0 ELSE
T=1
4027 C(17)=T:C(20)=T
4030 IF E(7)=3 OR E(8)=3 OR E(9)=3 THEN
T=0 ELSE T=1
4033 FOR Z=7 TO 9:C(Z)=T:NEXT
4040 IF C(17)=1 OR C(7)=1 THEN T=1 ELSE
T=0
4050 RESTORE 9730:FOR Z=1 TO 4:READ X:C(
X)=T:NEXT
4070 L$=INKEY$:IF L$="N" OR L$="n" THEN
4200
4080 RESTORE 9700:FOR Z=1 TO 18:READ S
4090 IF C(S)=0 THEN 4130
4100 IF E(S)=1 THEN GOSUB 3150
4120 IF E(S)=2 THEN GOSUB 3250:SOUND 1,1
00,5,15:GOSUB 3200
4130 NEXT
4140 GOTO 4070
4200 RESTORE 9700:FOR Z=1 TO 18:READ S:C
(S)=0:IF E(S)=1 THEN GOSUB 3100 ELSE IF
E(S)=2 THEN GOSUB 3200
4210 NEXT:GOSUB 2510:GOSUB 2500:GOTO 420
5000 PEN 2:GOSUB 2510:LOCATE 1,24:INPUT"
QUE INTERRUPTOR";IN:IF IN<0 OR IN>24 OR
IN<>INT(IN) THEN GOSUB 2500:GOTO 420
5010 S=IN:IF E(S)=3 THEN GOSUB 3350:E(S)
=4 ELSE IF E(S)=4 THEN GOSUB 3300:E(S)=3

5020 GOSUB 9200:GOSUB 2500:GOTO 420
9000 DATA "      CIRCUITOS ELECTRICOS EN
SERIE",,,,"  Con este programa podras di
se@ar,a tu","gusto, circuitos electricos
 en los que",se combinan distintos compo
nentes como,"son: PILAS, BOMBILLAS, TIMB
RES E",INTERRUPTORES.
9010 DATA ,," Todos estos componentes p
odran ir",colocados en una parrilla con
24 posi-,ciones distintas.,,"  El objeti
vo del programa es que por",medio del ju
ego se puedan aprender las,bases del fun
cionamiento de la electri-,cidad.
9020 DATA ,,"  Si quieres abandonar el p
rograma a",medias pulsa la tecla A.,,"
 PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR"
9100 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 64,118,216,0
,216,102,102,102,0:RETURN
9110 SYMBOL 190,7,24,35,36,34,17,9,9:SYM
BOL 191,224,24,196,36,68,136,144,144:SYM
BOL 192,31,15,7,15,3,7,1,1:SYMBOL 193,24
8,240,224,240,192,224,128,128:SYMBOL 194
,7,31,63,63,63,31,15,15:SYMBOL 195,224,1
84,220,220,220,184,240,240
9120 SYMBOL 196,7,7,7,7,7,7,15,15:SYMBOL
 197,224,224,224,224,224,224,240,240:SYM
BOL 198,3,12,17,33,32,17,14,7:SYMBOL 199
,240,56,204,198,134,12,56,240:SYMBOL 200
,35,76,147,162,160,145,78,39:SYMBOL 201,
244,58,173,230,134,13,58,244
9130 SYMBOL 202,12,28,48,227,195,0,0,0:S
YMBOL 203,24,24,192,192,96,48,24,24:SYMB
OL 204,0,0,0,232,208,32,127,125:SYMBOL 2
05,121,125,125,127,125,126,127,127:SYMBO
L 206,0,64,32,23,11,4,254,62:SYMBOL 207,
222,190,30,254,222,190,126,254
9140 B$=CHR$(192)+CHR$(193):BA$=CHR$(190
)+CHR$(191):BE$=CHR$(194)+CHR$(195):T$=C
HR$(196)+CHR$(197):TA$=CHR$(198)+CHR$(19
9):TE$=CHR$(200)+CHR$(201):IH$=CHR$(202)
:IV$=CHR$(203):P1$=CHR$(204)+CHR$(206):
P2$=CHR$(205)+CHR$(207):E$=CHR$(32):EE$=
E$+E$
9150 CV$=CHR$(149):CH$=CHR$(154):VD$=CHR
$(151):VI$=CHR$(157):HB$=CHR$(158):HS$=C
HR$(155):CR$=CHR$(159):SD$=CHR$(150):SI$
=CHR$(156):BI$=CHR$(153):BD$=CHR$(147):R
ETURN
9200 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(20,32):LO
CATE 1,25:PRINT STRING$(19,32):RETURN
9400 DATA 150,154,154,156,151,154,154,15
7,151,154,154,157,147,154,154,153
9700 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,
16,17,20,21,24
9710 DATA 17,13,1,2,3,4,5,6,16,20
9720 DATA 13,1,2,3,16
9730 DATA 21,10,12,24
10000 MODE 1:PEN 1:CLS:SYMBOL AFTER 31:P
RINT"PREPARADO PARA EL SIGUIENTE PROGRAM
A":RUN""
```

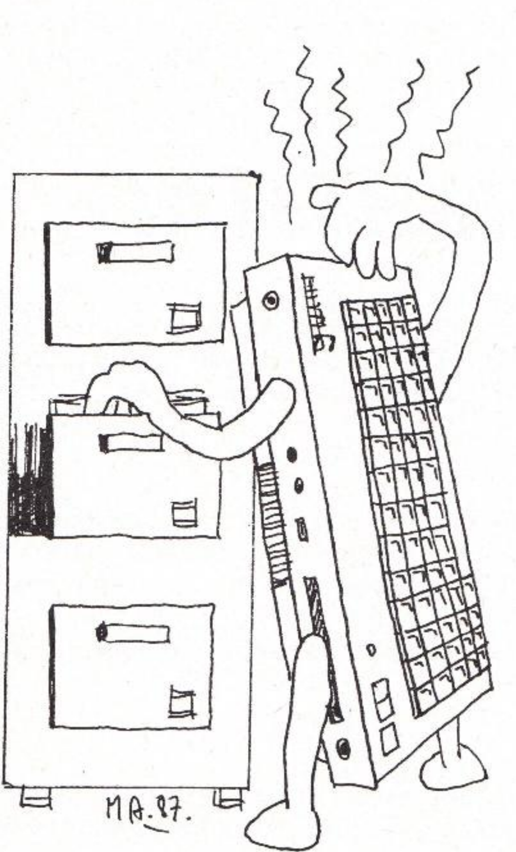
"GRAFICAS LINEALES"

```
10 '  GRAFICAS LINEALES
20 '
30 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,26:INK
2,24:INK 3,6:PAPER 0:PEN 1:CLS
40 RESTORE 780:FOR Z=1 TO 22:READ E$:LOC
ATE 1,Z:PRINT E$:NEXT:SOUND 1,100,10
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 CLS:INPUT"SI VAS A INTRODUCIR LOS DAT
OS POR MEDIO DEL TECLADO INTRODUCE T, SI
 LOS TIENES  ALMACENADOS EN CASSETTE INT
RODUCE C";M$
70 M$=UPPER$(M$):IF M$="C" THEN GOSUB 69
0:CLS:GOTO 450 ELSE IF M$<>"T" THEN CLS:
GOTO 60
80 CLS:LOCATE 2,10:LINE INPUT "NOMBRE DE
 LA VARIABLE A REPRESENTAR EN EL EJE X "
;V1$:CLS:LOCATE 2,10:LINE INPUT "NOMBRE
DE LA VARIABLE A REPRESENTAR EN EL EJE Y
 ";V2$
90 IF LEN(V1$)=0 OR LEN(V2$)=0 THEN SOUN
D 1,500,10:GOTO 80
100 LOCATE 1,12:PRINT"LA INTRODUCCION DE
 LOS DATOS NO TIENE   QUE ESTAR ORDENADA
 PARA NINGUNA DE LAS  VARIABLES":LOCATE
1,15:PRINT"QUIERES QUE LOS ORDENE YO DE
MENOR A    MAYOR PARA LA VARIABLE ";V1$:
PRINT" (S/N)":INPUT R$
110 CLS:R$=UPPER$(R$):IF R$<>"S" AND R$<
>"N" THEN SOUND 1,500,10:GOTO 100
120 LOCATE 1,5:INPUT"CUAL ES EL NUMERO T
OTAL DE DATOS";N:IF N<1 OR N<>INT(N) THE
N SOUND 1,500,10:CLS:GOTO 120 ELSE IF N>
4000 THEN LOCATE 1,20:PRINT"SON DEMASIAD
OS DATOS, NO PUEDO UTILIZAR TANTOS":FOR
T=1 TO 2000:NEXT:CLS:GOTO 120
130 CLS:DIM A(N-1,1)
140 LOCATE 1,2:PRINT"INTRODUCCION DE DAT
OS PARA LA VARIABLE  ";V1$
150 FOR Z=0 TO N-1:LOCATE 5,12:PRINT STR
ING$(36,32):LOCATE 5,12:PRINT"VALOR N.";
Z+1;": ";:INPUT A(Z,0):NEXT
160 LOCATE 3,20:PRINT"FIN DE LA INTRODUC
CION DE LOS DATOS DE  LA VARIABLE ";V1$:
FOR T=1 TO 2000:NEXT:CLS
170 LOCATE 1,2:PRINT"INTRODUCCION DE DAT
OS PARA LA VARIABLE  ";V2$
180 FOR Z=0 TO N-1:LOCATE 5,12:PRINT STR
ING$(36,32):LOCATE 5,12:PRINT"VALOR N.";
Z+1;": ";:INPUT A(Z,1):NEXT
190 LOCATE 3,20:PRINT"FIN DE LA INTRODUC
CION DE LOS DATOS DE  LA VARIABLE ";V2$:
FOR T=1 TO 2000:NEXT:CLS
200 IF R$="N" THEN 340
210 LOCATE 2,12:PRINT"UN MOMENTO, ESTOY
ORDENANDO LOS DATOS"
220 FOR Z=0 TO N-2
230 P=0
240 FOR X=0 TO N-2
250 IF A(X,0)<=A(X+1,0) THEN 290
260 H=A(X,0):A(X,0)=A(X+1,0):A(X+1,0)=H
270 H=A(X,1):A(X,1)=A(X+1,1):A(X+1,1)=H
280 P=1
290 NEXT
300 IF P=0 THEN Z=N
310 NEXT
320 CLS:PEN 2:LOCATE 2,12:PRINT"LISTA DE
 DATOS ORDENADA RESPECTO A LA   VARIABLE
 ";V1$
330 FOR T=1 TO 2000:NEXT:CLS
340 INPUT"QUIERES ALMACENAR LOS DATOS EN
 CASSETTE RESPONDE S PARA SI, N PARA NO"
;R$:R$=UPPER$(R$):IF R$<>"S" AND R$<>"N"
 THEN SOUND 1,500,10:CLS:GOTO 340
350 CLS:IF R$="N" THEN 450
360 LOCATE 5,4:PRINT"ALMACENAMIENTO DE L
OS DATOS EN CASSETTE":PRINT:PRINT:INPUT"
NOMBRE QUE QUIERES DARLE AL ARCHIVO
(MAXIMO 10 CARACTERES)";N$
```



```
370 K=LEN(N$):IF K<1 OR K>10 THEN SOUND
1,500,10:GOTO 350
380 SPEED WRITE 1:OPENOUT N$
390 PRINT#9,N
400 PRINT#9,V1$:PRINT#9,V2$
410 FOR Z=0 TO N-1
420 PRINT#9,A(Z,0):PRINT#9,A(Z,1)
430 NEXT
440 CLOSEOUT:SPEED WRITE 0
450 CLS:N1=A(0,0):M1=N1:N2=A(0,1):M2=N2
460 FOR Z=1 TO N-1
470 IF A(Z,0)<N1 THEN N1=A(Z,0) ELSE IF
A(Z,0)>M1 THEN M1=A(Z,0)
480 IF A(Z,1)<N2 THEN N2=A(Z,1) ELSE IF
A(Z,1)>M2 THEN M2=A(Z,1)
490 NEXT
500 LOCATE 1,5:PRINT"VARIABLE ";V1$:LOCA
TE 1,7:PRINT"MAXIMO:";M1:LOCATE 1,9:PRIN
T"MINIMO:";N1:LOCATE 1,12:PRINT"VARIABLE
 ";V2$:LOCATE 1,14:PRINT"MAXIMO:";M2:LOC
ATE 1,16:PRINT"MINIMO:";N2
510 LOCATE 1,20:PRINT"LA GRAFICA PERMANE
CERA EN PANTALLA HASTAQUE PULSES <ENTER>
":LOCATE 1,25:PRINT" AHORA PARA VER LA G
RAFICA PULSA TECLA"
520 IF INKEY$="" THEN 520
530 CLS:CLG:ORIGIN 0,0
540 PEN 3:L1=LEN(V1$):LOCATE 20-INT(L1/2
),25:PRINT V1$:L2=12-INT(LEN(V2$)/2):FOR
 Z=1 TO LEN(V2$):LOCATE 1,L2+Z:PRINT MID
$(V2$,Z,1):NEXT
550 MOVE 80,390:PLOTR 0,0,2:DRAWR 0,-338
:DRAWR 550,0
560 LOCATE 1,22:PRINT USING"####";N2:LOC
ATE 5,22:PRINT"-":LOCATE 1,2:PRINT USING
"####";M2:LOCATE 5,2:PRINT"-"
570 LOCATE 6,23:PRINT"¦":LOCATE 39,23:PR
INT"¦":LOCATE 4,24:PRINT USING"####";N1:
LOCATE 37,24:PRINT USING"####";M1
580 ORIGIN 88,56
590 RX=M1-N1:RY=M2-N2
600 X0=INT((A(0,0)-N1)/RX*526+0.5):Y0=IN
T((A(0,1)-N2)/RY*320+0.5):PLOT X0,Y0,1
610 FOR Z=1 TO N-1
```






```
620 X=INT((A(Z,0)-N1)/RX*526+0.5):Y=INT(
(A(Z,1)-N2)/RY*320+0.5):DRAW X,Y
630 NEXT
640 L$=INKEY$:IF L$<>CHR$(13) THEN 640
650 CLS:PEN 1
660 LOCATE 4,8:PRINT"ELIGE UNA DE ESTAS
OPCIONES:":LOCATE 2,10:PRINT"1.- VER OTR
A VEZ LA GRAFICA":LOCATE 2,12:PRINT"2.-
INTRODUCIR OTROS DATOS":LOCATE 2,14:PRIN
T"3.- ABANDONAR EL PROGRAMA"
670 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 670 ELSE IF
L$="1" THEN 530 ELSE IF L$="2" THEN RUN
60 ELSE IF L$<>"3" THEN 670
680 INK 1,24:CLS:PRINT"PREPARADO PARA EL
 SIGUIENTE PROGRAMA":RUN""
690 REM SACAR DATOS DEL CASSETTE
700 OPENIN ""
710 INPUT#9,N:A(1,1)=1:ERASE A:DIM A(N-1
,1)
720 INPUT#9,V1$:INPUT#9,V2$
730 FOR Z=0 TO N-1
740 INPUT#9,A(Z,0):INPUT#9,A(Z,1)
750 NEXT
760 CLOSEIN
770 CLS:LOCATE 2,12:PRINT"INTRODUCCION D
E LOS DATOS TERMINADA":FOR T=1 TO 2000:N
EXT:CLS:RETURN
780 DATA "     G R A F I C A S   L I N E A
 L E S",,,"  Las graficas lineales se ut
ilizan para",la representacion de un con
junto de,datos que relacionan dos variab
les.,,"  Un ejemplo de estas graficas so
n las",representaciones de un importe o
de
790 DATA "cualquier valor respecto al ti
empo",como puede ser el indice bursatil
o el,peso de una persona.,,"  En la graf
ica,los datos pueden estar",ordenados de
 menor a mayor para la,variable en el ej
e X (es lo mas normal),o no estarlo.,
800 DATA "  El programa te permitira alm
acenar los",datos en cassette para futur
as graficas.,,"     PULSA UNA TECLA PARA
COMENZAR"
```

TABLON ELECTRONICO

¡Hola colegas!: mi nombre es Joaquín y tengo 16 años, mi intención es contactar con usuarios de Amstrad CPC, especialmente residentes en Santander o alrededores, para intercambio de programas, conocimientos, etc...

Mi dirección es:
Joaquín Díaz Blanco
C/ General Yague, 4 - 1.º C
SANTANDER - (CANTABRIA)

Vendo o cambio programas de juegos como: ENDURO RACER, HYDROFOOL, COBRA, EL ENIGMA DE ACEPS, BOB WINNER, ETC... En utilidades DR. DRAW, DR. GRAPH, DOSCOLOGY, PAGEMAKER, ETC. Interesados llamar al tel. 14 32 32. Sólo tardes

José Manuel Quilez Niembro
GIJON - (ASTURIAS)

Vendo 2 SINCLAIR QL (23.000 Pts. cada uno) y dos monitores PHILIPS (19.000 Pts. cada uno). Menos de 11 meses de uso. Perfecto estado. Con varios programas. Lote completo o por separado.

Ricardo. - Apto. 368,
Santiago de Compostela
Tel. (981) 59 35 91

Vendo libros de ordenador (El ordenador personal y Basic ameno) por 500 pesetas los dos, o también los cambio por otros libros o revistas.

Daniel Mármol Boto.
Virgen de Nuria, 61. Atico.
HOSPITALET DE LLOBREGAT
(BARCELONA)

Vendo cajas para archivar disquetes de 3 pulgadas a 200 pts.
Programas compatibles (PC) y disquetes de 5"1/4 a 1.250 la caja de 10 y a 130 ptas. unidad.

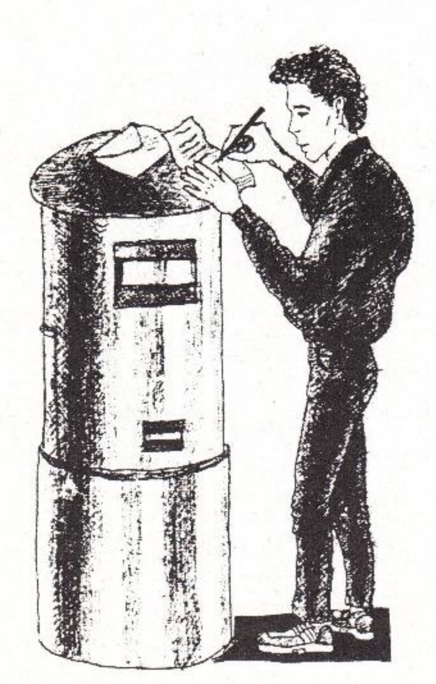
Tel. 442 20 87 (Madrid)
Sergio. Comidas

Vendo Impresora AMSTRAD DMP 3.000 nueva, sin estrenar, con cables, cinta, papel continuo, manual de instrucciones y en su caja de embalaje, precio a negociar. Interesados llamar o escribir a Alberto Vallejo. C/Artekale, 1. 5.º A. Elgoibar (GUIPUZCOA). TLF.(943) 741535.

Vendo ordenador AMSTRAD CPC 6128 con monitor a color. Muy cuidado.Regalo muchos extras, como discos vírgenes, lecto-grabadora para cintas, cable de conexión, muchos juegos, etc. Todo original. Precio a convenir. Interesados dirigirse a José Antonio Arias. Avda. del Ejército,58. 1.º 15.006 –LA CORUÑA. TLF.(981) 286507.

Vendo ampliación de memoria de 64K completamente nueva por 13.000 ptas. Jesús Tubío Fernández. C/ El Pilar,5. 14960 Rute. CORDOBA.

BUZON AMSTRAD



Les agradecería que me ayudasen a resolver cierta cuestión que tengo. Poseo un Amstrad CPC 464 y mi duda es la siguiente: en algunos comentarios que haceis sobre juegos, además incluís pokes para diversas cosas, mi duda es el cómo utilizar estos pokes.

J.R.Ríos
(Santander)

Para introducir los pokes, se acompaña el listado de un cargador que se encarga de meterlos en memoria. Este cargador se teclea, se graba, y a la hora de introducir el juego, se carga primero el cargador y luego el juego original.

De todas maneras cada cargador se acompaña un pequeño comentario de cómo se ha de usar.

AMSTRAD

En la tercera página de vuestro segundo número, viene la rutina CALL & BB45 y no me funciona. ¿Podríais informarme?

El truco consiste precisamente en eso, en destruir el programa en el caso de intentar detenerlo.

PASATIEMPOS

1. ¿Qué es Software?

A) Es una distribuidora de utilidades
B) Es lo que no se puede tocar en un ordenador
C) Es un juego de marcianos

2. ¿Qué significa C.P.U.?

A) Unidad Central de Proceso
B) Consejos para Uso Público
C) Unidos contra Problemas Conyugales

3. ¿Qué programa de éstos es de la empresa TOPO SOFT?

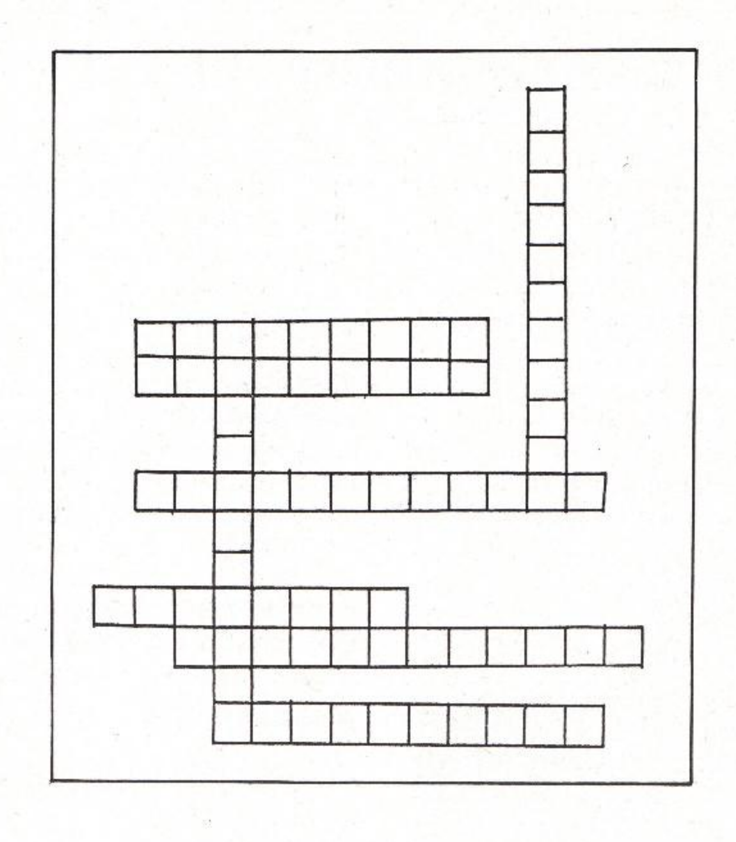
A) Azpiri
B) Desperado
C) Star

4. ¿Qué número es en decimal 1111111111111111?

A) 53556
B) 65535
C) 65536

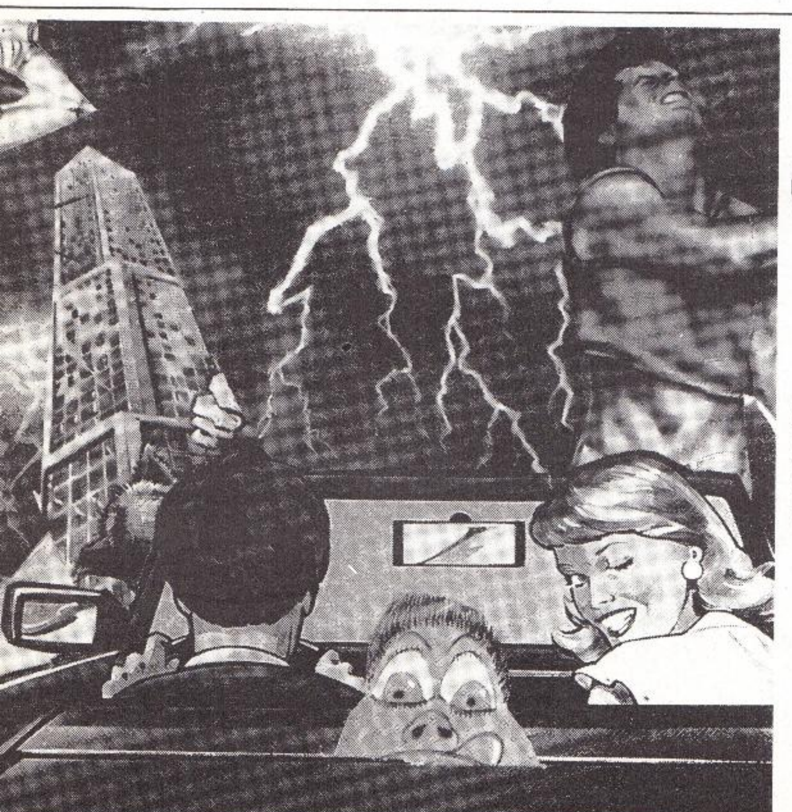
5. ¿En dónde se construyó el APPLE I?

A) En un garaje
B) En una factoría
C) En un huerto de manzanas



Rellénalo con los siguientes nombres, teniendo en cuenta que en cada cuadro sólo se puede colocar una letra.

- SINCLAIR
- CHUCK PEDDLE
- BILL GATES
- STEVE JOBS
- ADAMS OSBORNE
- CHRIS CURRY
- JUDY GOLDHILL
- STEVE WOZNIAK

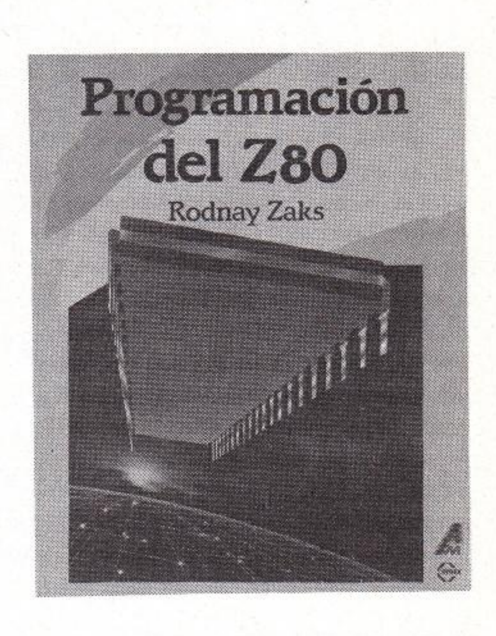


CONCURSO

En este montaje hay recortes de publicidad de varios juegos. Encuéntralos y envíanos la solución. Entrarás en el sorteo de 2 juegos originales para cinco acertantes.

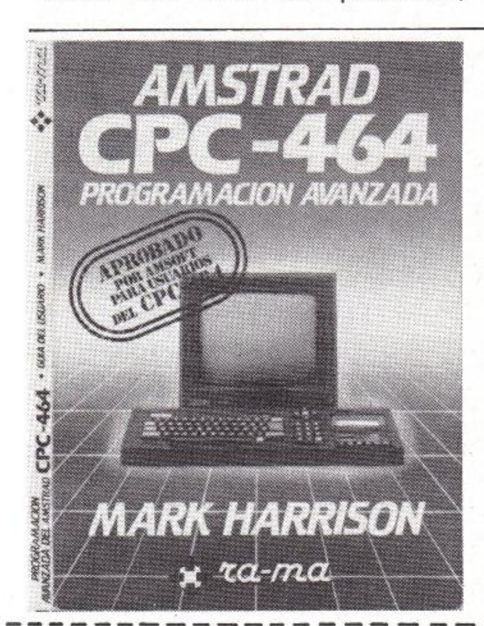
PROGRAMACION DEL Z80

R.Zaks.
Anaya Multimedia.
606 pag.
1985.



El texto es una obra de referencia, ilustrada con más de 200 gráficos y fotografías, orientada tanto al experto informático y al conocedor de las peculiaridades del Z80, como al neófito en programación.

El lector, según sean sus conocimientos respecto a la programación de microordenadores, podrá entrar directamente en uno u otro capítulo. El texto conduce al usuario a través de todos los conceptos y técnicas básicos necesarios para crear programas cada vez más complicados, ayudándose para ello de numerosos ejercicios escalonados en cuanto a su dificultad. Se incluye también, un extenso capítulo con una descripción detallada del juego de instrucciones del Z80: código operativo, función, flujo de datos, modo de direccionamiento, tiempo de ejecución, etc.



AMSTRAD CPC-464. PROGRAMACION AVANZADA.

M. Harrison.
Rana-ma. Edityores.
147 pag.
1984.

El libro parte de la idea de que el lector ha trabajado ya con el 464 y ha realizado algunos programas simples. Empieza con una descripción de los modos de comunicación con los dispositivos externos, así como en una rápida visión del BASIC y las palabras clave del repertorio del Amstrad.

El texto contiene cuarenta programas completos preparados para ser ejecutados.

Así mismo, se incluyen programas para descifrar códigos, clasificar información en cualquier orden, trazar dibujos en tres dimensiones y aplicaciones comerciales, entre otros.

Es de destacar la presentación de un juego de tipo arcade espacial y un programa completo de sintetizador de sonido.



¡Tu cinta para grabar guay!
HOLIDAY
HOLIDAY C-40
HOLIDAY C-60
Tu cinta virgen de 40, 60 y 90
HOLIDAY C-90
V. CARRERA
Fabricada por IBEROFON, S.A.
Avenida de Fuentemar, 35 - Polígono Industrial de Coslada - MADRID
Teléfonos 671 22 00-04-08-12 - Télex 42797 FONO E - Telefax (91) 671 39 09
Direct Metal DMM Mastering
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
discoflex®